MANUAL TEÓRICO-PRÁCTICO DE CÓMIC

NARRATIVA Y DESCRIPTIVA GRÁFICA

LOS ELEMENTOS NARRATOLÓGICOS Y SEMIÓTICOS DE LA HISTORIETA

pa did
"La Esmeralda"
Centro Nacional de las Artes
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

ANA BELL CHINO

MANUAL
TEÓRICO-PRÁCTICO
DEL
CÓMIC

NARRATIVA Y DESCRIPTIVA GRÁFICA

LOS ELEMENTOS NARRATOLÓGICOS Y SEMIÓTICOS DE LA HISTORIETA

ADVERTENCIA: Esta es una versión borrador aún no concluida, no corregida ortográfica ni sintácticamente. Mostrada sólo para fines de referencia.

PADID
Programa de Apoyo a la Docencia,
Investigación y Difusión de las Artes
Primera edición, 2015
©Ana Bell Chino Guzmán
ISBN En trámite

Todos los derechos reservados. Queda prohibida
la reproducción parcial o total de esta obra
mediante ningún sistema o método, electrónico,
mecánico (incluyendo fotocopiado, la grabación
o cualquier sistema de recuperación y
almacenamiento de información),
sin consentimiento por escrito del autor.
Se han realizado todas las búsquedas posibles
para identificar cada uno de los propietarios
de derechos de autor. Todos los errores u
omisiones serán corregidos en ediciones posteriores.

Hecho en México
Libro impreso hipertextual
con proyecto colaborativo/transmedia:
http://transmediamanualcomic.blogspot.mx/

Dedicatoria

Este manual introductorio a la narrativa y descriptiva gráfica está dedicado a quienes estén dispuest@s a poner en práctica y experimentación los ejercicios aquí contenidos, sin cuestionarlos, simplemente dejando los prejuicios a un lado. ¿Por qué encasillarnos además, en un solo género temático, estético, formal o de extensión, existiendo tantos? ¿Podemos dar el beneficio de dudar, sólo por hoy?

De momento, no necesitamos saber dibujar, pero si necesitamos concientizarnos de las estructuras internas de lo que contamos y cómo lo representamos en nuestros proyectos, esa es la clave: poder elegir como en un buffet, los recursos que refuercen nuestro proyecto, en lugar de aferrarnos a soluciones que lo alejan de la efectividad de la idea original.

Quizás habrá a quienes lo teórico les parezca algo abrumador e incluso limitante creativo. Siendo así, se sugiere simplemente consultar las secciones de ejercicios y poner a la práctica. Si posterior a ello surge curiosidad por explorar lo teórico, este libro habrá cumplido su función.

Es necesario advertir que la complejidad de cada capítulo podría dar cabida a todo un libro sobre el tema.

Por tal razón, se agradece al lector su comprensión, en cuanto a que la información contenida en cada uno de ellos es esquemática y no detallada.

No ahonda en ninguno de los temas, ya que la profundización no es el objeto de este libro; su objetivo es lograr generar una vista panorámica de referencias generales, utilizando una estructura de consulta no lineal, más a modo de mosaico: simultánea.

Con ello, se busca que el lector guíe y ahonde en su propia investigación, acorde a sus necesidades específicas y con apoyo de la abundante bibliografía que existe en torno a cada tema en relación a la historieta.

Ana Bell Chino

México, 2015

Infinitos agradecimientos a todos los que apoyaron
y brindaron paciencia para este proyecto,
mi madre Ramona Guzmán, mi padre Víctor Chino,
Susana, Wendy, Indira, Ixchel, Nasnia,
Alí, Ramón, Angel, Víctor Chimal,
PADID, ENPEG *Lo Esmeraldo*, Cristina Barragán,
Rosario SanJuan, Carla Rippey, Andrea Di Castro,
Jose Luis Sánchez Rull, Ulises Mora, Edward Gamboa,
Evaristo Lugo, Juan Navarrete, Óscar Hernández,
Roberto Murillo, Edgar Clément, Bernardo Fernández Bef,
José Springer, Abel Arellano, Eduardo Andión, Norma Barragán,
Luis Cervantes, Roberto de la Torre, Juan José Freire,
François Olislaeger, Germán Flores, Carlos Santos, Jorge Grajales,
Ricardo Peláez, Luis Gantús, Jorge Flores *Blumpi*, Lauro Zavala,
José Quintero, Juan Terrazas, gracias por la asesoría técnica,
mil disculpas si alguien me faltó...
tod@s mis querid@s amig@s Cess, Alhe, Zu, Eli, Alfred, Beli,
Alejandra, Carmen, Erick, Raúl, Berumen, Coyote, Shad, Sergio, Rafa,
Palmira, Boqui, Léo, Luis Fernando, Román, Yehécatl, Itzel ,
Familia Chimal, Patricio, colegas, alumn@s
<3 :3

...el contenido no es lo que importa; en otras palabras,
no es el argumento, sino lo que hacemos con él.
*No importa el **qué**, sino el **cómo**...*

...si un pintor pinta un árbol, un paisaje o
una fruta, estoy seguro que no le interesa tanto
lo que pinta, sino la técnica que utiliza;
aquello que estimula la emoción
de quien ve la obra...
Alfred Hitchcock

Según mi experiencia, el buen diseño y la creatividad
suelen ser producto de la limitación y la restricción.
Una vez quedan establecidos los límites,
resulta más fácil centrarse en un problema
concreto y resolverlo.
Como se suele decir: es más difícil estacionarse
en un estacionamiento vacío...
Dave Gibbons

El arte secuencial que se practica en los cómics
presenta una dificultad técnica que sólo se
puede superar con una habilidad adquirida
a base de práctica...
Will Eisner

ÍNDICE

Nota al lector **Pág. 13**
Introducción **Pág. 14**
¿La historieta es más compleja de lo que parece?
Capítulo 1. Diferenciaciones/Matices/Contextos/Excepciones en la historieta **Pág. 19**
Capítulo 2. Abordajes teóricos de la historieta **Pág. 22**
Capítulo 3. Análisis de la historieta desde diversas disciplinas **Pág. 26**
Capítulo 4. Historieta como medio de comunicación (usos y funciones) **Pág. 28**
¿Cuáles son las estructuras básicas de la historieta?
Capítulo 5. Unidades estructurales (partes y algunos recursos estructurales de la historieta) **Pág.30**
Capítulo 6. Algunos tipos de narrativa y descriptiva de la imagen **Pág.34**
¿Cuánto y cómo dibujo influye en la historieta?
Capítulo 7. Qué/Cuánto/Cómo (iconización/sustantivación y adjetivación icónica) **Pág. 36**
Capítulo 8. Vectores de lectura y relación direccional **Pág. 38**
Capítulo 9. Desglose de elementos fonéticos **Pág.41**
Capítulo 10. Desglose de elementos cinéticos **Pág.42**
Capítulo 11. El material y su lectura inconsciente (lo matérico) **Pág. 43**
¿Cómo se lee una historieta?
Capítulo 12. La evolución del discurso narrativo (Clásico/Moderno/Posmoderno/Transmoderno) **Pág. 44**
Capítulo 13. Discurso visual y discurso verbal (diferencias guionista/dibujante) **Pág. 45**
Capítulo 14. Argumento/Relato/Discurso/Trama/Historia (algunas definiciones) **Pág. 46**
Capítulo 15. Ideología y montaje (edición paradigmática y sintagmática) **Pág. 47**
Capítulo 16. Moduladores de tiempo (Tempo/ Ritmo/ Raccord/ Montaje/Elipsis/Paraelipsis) **Pág. 48**
Capítulo 17. Moduladores de espacio (Toma/ Secuencia/ Escena/ Capítulo/ Plano/ Viñeta) **Pág. 50**
Capítulo 18. Fases del guión **Pág. 52**
Capítulo 19. Tramas (algunos tipos de tramas) **Pág. 53**
Capítulo 20. Paradigma (Curva dramática)/ Estructura interna/ Tramas maestras (Master plots)/ Estructuras externas **Pág. 54**
Capítulo 21. Tipos de transición viñeta a viñeta y tipos de relación imagen a texto **Pág. 62**
Capítulo 22. Pitch y Plot **Pág. 66**
Capítulo 23. Ingeniería narrativa (Confección/ Valores narrativos/ Ideología) **Pág. 70**
Capítulo 24. Valores narrativos binarios (Visuales/ Verbales/ Denotación/ Connotación/ Arquetipos/ Estereotipos) **Pág. 71**
Capítulo 25. Premisa/ Conflicto /Paradoja (algunos tipos) **Pág. 72**
Capítulo 26. Metáforas visuales y verbales **Pág. 75**
Capítulo 27. Storyline (organigramas dramáticos) **Pág. 77**
Capítulo 28. Adecuación estilística (pre-revisión de géneros temáticos/ formales/ de extensión) **Pág. 79**
Capítulo 29. Tipos de personaje **Pág. 88**
Capítulo 30. Tipos de narrador **Pág. 90**
Capítulo 31. Tipos de lector **Pág. 91**
Capítulo 32. Diseño narrativo (Qué/ Cuánto/ Quién/ Cómo) **Pág. 92**
Capítulo 33. Arcos de transformación (algunos tipos) **Pág. 94**
Capítulo 34. Page break y panel break (Planificación/ Adecuación/ Extensión/ Fragmentación) **Pág. 96**
Capítulo 35. Puesta en página (reconocimiento y adecuación) **Pág. 97**
Capítulo 36. Escaleta verbal y escaleta visual (diferencias) **Pág. 98**
Capítulo 37. Credibilidad/ Investigación/ Documentación **Pág. 104**
Capítulo 38. Guión literario/ Guión técnico/ Storyboard (diferencias) **Pág. 108**
Capítulos 39. Pre-maqueta **Pág. 112**
Capítulo 40. Maqueta **Pág. 114**
Capítulo 41. Estrategias/ Recursos/ Metodologías (ensayo-error/ iteración) **Pág. 115**
Capítulo 42. Conclusiones **Pág. 123**
Bibliografía general **Pág.132**
Créditos imágenes **Pág.132**

NOTA AL LECTOR	
Advertencia	Se consideró oportuno denominar de manera general a la *"historieta"*, como **historieta**. Esto, por ser un término más neutro o genérico en cuanto a contexto y tiempo.
Equivalencias en definiciones	Algunos de los conceptos o definiciones tienden a variar, en tanto que en ocasiones cada autor, desde su disciplina de estudio le adjudica una nomenclatura. Se busca hacer todo lo posible para agregar las equivalencias o sinónimos de los conceptos en caso de que los tenga. Hasta el momento sin embargo, no hay una convención común para denominar a la historieta, ni a cada uno de sus componentes.
Relación espacio/ tiempo/ contexto socio cultural	Debe considerarse como un factor determinante el contexto, en que se crearon las investigaciones, libros, manifiestos, leyes, etc. utilizados aquí; es decir, todos los documentos que nos dan referencia espacio-temporal, tanto del autor, sus subjetividades, así como aciertos. Con ello se pretende, no generalizar de manera arbitraria, pero si contrastar fuentes para considerar sus viabilidad. Debe comprenderse también que no fue posible poder acceder a todos los materiales especializados como se hubiera deseado en torno al tema de la historieta, sin embargo se busca aportar materiales distintos al respecto.
Hibridaciones/ excepciones	Es importante mencionar que muchos de los conceptos que se manejan aquí están sujetos a la hibridación con otros elementos, es decir, raramente son puros. Es posible también, que haya a su vez excepciones. Con este sentido de hibridaciones, nos referimos a los tipos de lectura de la historieta, géneros temáticos, formales, de extensión, de soporte, materiales, etc., de todo.
Esquemas/ Desgloses	Es importante mencionar que la estructura de este libro manual obedece a la intención de tratar de hacer un enfoque panorámico que proporcione un contexto para abordar la historieta, profundizar en ésta y producirla. No pretende en ningún momento, generar un discurso ortodoxo y mucho menos oficial, pues ello es humanamente imposible y además inexacto; al contrario, procura mostrar en lo posible, la complejidad y diversidad de posturas en torno a la historieta.
Diferencia/ matizar/ no homogeneizar/ no generalizar	La finalidad de este enfoque es mostrar la diversidad, la no homogeneidad, considerando fundamental para este objetivo hacer diferenciaciones, matizando, no generalizando.
Tolerancia a todos los tipos de narrativa gráfica/ Subjetividad	Al existir una complejidad y diversidad en la manifestación de la historieta, desde diversos contextos espacio-temporales y culturales, es que se procura motivar la tolerancia de todas las expresiones de la historieta, no alentando una jerarquía cultural de una manifestación sobre otra; pues cada una posee características específicas que será necesario antes de juzgar superficialmente.
Complemento con proyecto colaborativo/ transmedia. Libro impreso hipertextual	Es necesario mencionar una de las particularidades con que cuenta este libro manual de historieta. Este aspecto es su complemento hipertextual; con esta característica se hace referencia a la posibilidad de enriquecer la información teórica con información gráfica (videos o imágenes), así como enlaces a referencias teóricas o históricas sobre el tema, ello con su respectiva ficha bibliográfica y créditos de sus autores. Es decir, el aspecto teórico se ve o muestra de manera tangible o impresa y la información visual que le complementa o vincula, tendrá la particularidad de tener un soporte digital o en internet para una mejor calidad y apreciación. Este libro tiene entonces la particularidad de mostrar un plano panorámico y para su correcta profundización se podrá acceder al soporte virtual para complementar y enriquecer la información. Es debido a sus características, que posiblemente este sea el primer libro teórico en Latinoamérica con este apoyo hipertextual capítulo por capítulo o tema por tema. Cabe insistir que esta cualidad permitirá gradualmente ampliar las referencias bibliográficas y visuales, razón por la cual estará en constante remodelación y construcción. Otra característica es su modalidad transmedia, es decir, colaborativa, en la que los lectores/ consumidores, tendrán la posibilidad de contribuir a enriquecer este proyecto en torno a la narrativa gráfica especializándose en la historieta por sí misma.

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS GENERALES ¿Por qué surge este libro?	**Generar** un material didáctico de apoyo al Taller de producción en narrativa y descriptiva gráfica que satisfaga las necesidades de nivel licenciatura a modo introductorio en la disciplina de la historieta.
	Generar una vista panorámica en la narrativa y descriptiva gráfica de la historieta, con el fin de optimizar su estudio, problematización y aplicación.
	Contrastar fuentes de información, con el fin de diferenciar y matizar las diversas manifestaciones de la historieta.
	Proponer actividades o ejercicios prácticos y de reflexión en correspondencia a cada tema y/o capítulo.
	Sugerir tópicos, problematizaciones y referencias de búsqueda en torno a la historieta; así como algunas fuentes de información relacionadas, con el fin de motivar la información y profundización temática, mediante el Código QR.
	Considerar este libro un punto de partida que anime un planteamiento simultáneo en torno a la historieta en los temas en semiótica y narratología, que más que certezas o resultados dogmáticos, motive la reflexión y debate, diferenciación, matices.
	Complementar este manual impreso en su aspecto teórico con herramientas transmedia e hipertextuales; es decir, que apoyen la información visual y audiovisual.

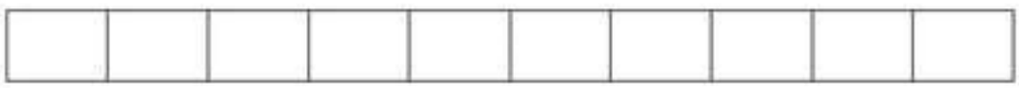
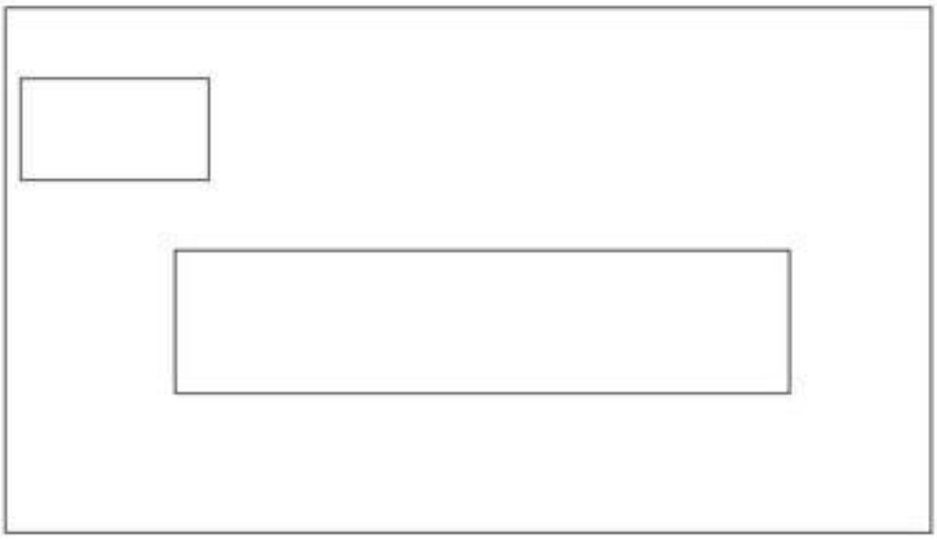
Sobre el título del libro

La finalidad del título es hacer distinción y diferenciación de lo que significa narrativa y descriptiva gráfica. Así como todos los elementos que la conforman.

Es decir:
La narración y descripción gráfica, son estructuras de lectura de la imagen. Pueden ser de manera secuencial o dividida en tiempos (**narrativa**), o bien parecer una viñeta gigante, en la cual la lectura del contenido es simultánea (**descriptiva**).
También puede existir la hibridación o bien, narrativo-descriptivo.

Ejemplos:	
Narrativa (narra, cuenta)	Una tira cómica puede tener 4,5,6 viñetas
Descriptiva (descriptiva)	Los dibujos de las cuevas rupestres, sólo es un panel, no hay secuencia; es como una instantánea.
Mixta (narra y describe)	Una página de cómic de acción, donde la página puede parecer una viñeta gigante y se complementa con pequeñas viñetas en su interior.

INTRODUCCIÓN
EJEMPLOS DE ESTRUCTURA EN LA LECTURA DE LA IMAGEN

TIPOS DE LECTURA	CARACTERÍSTICAS	ESQUEMA BÁSICO DE SU ESTRUCTURA INTERNA
Narrativa (narra, cuenta)	Es secuencial, temporal, diacrónica, puede llevar un orden cronológico.	
Descriptiva (describe)	Es simultáneo, no hay jerarquía en el orden de lectura, puede ser homogéneo, atemporal, sincrónico.	
Mixta (narra, cuenta, describe)	Posee las características mencionadas de lo descriptivo y mixto.	

INTRODUCCIÓN
LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA NARRATIVA Y DESCRIPTIVA
FUNCIONES

Algunos antecedentes históricos y funcionales de la narrativa y descriptiva gráfica **¿Por qué la humanidad ha requerido de estas herramientas?**	Extender la memoria a otros soportes físicos o tangibles
	Perpetuar la memoria
	Construir identidades
	Miedo al olvido
	Reforzar sentidos de pertenencia
	Fortalecer autoestima del grupo social
	Legar, heredar información
	Registrar eventos históricos, sean reales o ficticios o manipulados
	Representación de pensamientos/ sentimientos/ información
	Prolongación cultural de estructuras mentales
	Perpetuar y justificar jerarquías, estructuras políticas, económicas, religiosas, históricas, sociales, científicas, etc.
	Aprendizaje imitativo, conservación y perpetuación de tradiciones
	Creación consciente o inconsciente del mito, de arquetipos y estereotipos
	Ocio (al generarse tiempo adicional, después de satisfacer o no, las necesidades básicas o bien, por división de actividades o trabajo)

INTRODUCCIÓN

LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA NARRATIVA Y DESCRIPTIVA

EJEMPLOS CONCRETOS

Algunos antecedentes históricos y funcionales de la narrativa y descriptiva gráfica **¿Por qué la humanidad ha requerido de estas herramientas?** **(Aún no hablamos de historieta como tal)** Escanea código QR para acceder a las imágenes de referencia	Cuevas rupestres
	Bajo relieves de Asurbanipal
	Cilindros con relieves
	Tablillas de arcilla
	Vasijas, joyería u objetos con representaciones gráficas o decoración aplicada
	Arquitectura decorativa con uso de metopas; la metopa es un panel que se sitúa en los frisos. Eran decoraciones en las construcciones griegas
	Papiros
	Caligrafías orientales
	Códices precolombinos
	Tapices, textiles, pieles
	Biblias pauperum
	Xilografías, grabados
	Pinturas, esculturas
	Columna de Trajano

INTRODUCCIÓN
LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA NARRATIVA Y DESCRIPTIVA
CARACTERÍSTICAS EN COMÚN

<table>
<tr><td rowspan="8">Algunos antecedentes históricos y funcionales de la narrativa y descriptiva gráfica

¿Por qué la humanidad ha requerido de estas herramientas?</td><td>Ejemplos</td><td>Características en común</td></tr>
<tr><td>Cuevas rupestres</td><td rowspan="7">Transcripción de una narración oral a narración escrita y posteriormente a transcripción en narrativa gráfica

Personajes

Guión implícito

Finalidad: política, prolongación de memoria/ identidad

Uso de un soporte físico

Secuencialidad (estructura temporal antes – después). Es decir, la historia se altera si desordenamos los elementos

Representación descriptiva o lectura simultánea. Es decir, la representación se muestra en un solo panel, no hay secuencia en bloques.</td></tr>
<tr><td>Bajo relieves de Asurbanipal</td></tr>
<tr><td>Tapiz de Bayoux</td></tr>
<tr><td>Códices precolombinos</td></tr>
<tr><td>Columna de Trajano</td></tr>
<tr><td>Representación en paneles, retablos plegables y frescos en muros de las iglesias cristianas, con las escenas de la "Pasión de Cristo"</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Tipos de lectura de la narrativa y descriptiva gráfica

Espacios públicos y privados</td><td>Ejemplos</td><td>Características en común</td></tr>
<tr><td>Narrativa en espacios públicos:

Arquitectura, murales</td><td>Su concepción original es la lectura pública y simultánea</td></tr>
<tr><td>Narrativa en espacios privados:

Códices, Biblias pauperúm</td><td>Su concepción original es la lectura privada, individual, portable</td></tr>
</table>

CAPÍTULO 1. DIFERENCIACIONES/MATICES/ CONTEXTOS/ EXCEPCIONES DE LA HISTORIETA

Introducción	Este capítulo describe algunos aspectos en torno a las diversas manifestaciones de la historieta, considerando vital abordarlas desde un inicio y matizar para poder entender sus diferencias. Es necesario enfatizar que si bien, la mayoría de las definiciones son breves, aquí se opta por hacer una amplia descripción, con el fin de generar puntos de partida más específicos, para su posterior refinamiento, actualización y profundización.
Diferencia entre narrativa gráfica, descriptiva gráfica e historieta	La diferencia entre éstas, es que la narrativa y descriptiva gráfica son dos modos y recursos para leer las imágenes: a) **narrativa**: secuencial, la lectura lleva un orden explícito, un "antes-después"; se constituye de viñetas o paneles yuxtapuestos. b) **descriptivas**: simultánea, la lectura es implícita, jerárquica (a partir de color, escala, forma de los elementos), u homogénea (todos los elementos son muy similares, generalmente es una viñeta del tamaño de una página). Mientras que la historieta es un medio de comunicación. Utiliza para su función, los recursos o modos de narrativa y/o descriptiva gráfica; es decir, son las herramientas más básicas que utiliza la historieta; es importante mencionar que existen otras modalidades de lectura de la imagen que son más complejas y se revisarán más adelante.
Breve historia de lo complejo que resulta una historia general o hegemónica, oficial u occidental; ya que cada contexto cultural es distinto en tiempo/espacio	Un elemento en común en el estudio de la narrativa gráfica en la modalidad de historieta, es la dificultad del consenso en torno a la historia oficial, y por ende de su origen. Algunos de los parámetros para el estudio de la narrativa gráfica son los siguientes: **a)** Tomando como referencia inicial las representaciones gráficas a las cuevas prehistóricas, **b)** Tomando como referencia el invento y utilización de la gráfica e imprentas manuales, c) Tomando como referencia la revolución industrial y con ello, el desarrollo del periodismo y grandes tirajes. Esta revolución derivará posteriormente el desarrollo tecnológico de las comunicaciones virtuales o digitales en internet. A partir del desarrollo del internet, es que se hace más evidente la mediamorfosis de la historieta; es decir, muta del soporte tangible al soporte digital. Cada modalidad de narrativa gráfica, independientemente de su espacio, tiempo y contexto cultural, generará singularidades, las cuales sería un desacierto generalizar u homogenizar como totalmente equivalentes. Aunque si bien, existen situaciones concretas como la hibridación o hay elementos en común desde un aspecto estructural entre éstas. Siempre hay excepciones.
Diferencia entre historieta/ cómic/ bande dessinée/ tebeos/ cuadrinhos/ paquitos/ manga/ manhua/ bildgeschichte/ entre otros	Aquí solo se citan algunos términos como ejemplo de toda la infinidad y manifestación que existe a nivel mundial de la narrativa gráfica en la modalidad de historieta. Es evidente que cada uno de los ejemplos remite a un contexto espacio/temporal y cultural específico. Incluso profundizar en uno solo de éstos podría evidenciar la complejidad de su historia, desarrollo, evolución, rupturas, referencias y contexto que lo constituye. Es decir, no es lo mismo la evolución temática, histórica, formal del manga, que la evolución del tebeo o la del *bildgeschichte*. Al respecto, se reitera, sería un desacierto intentar homogeneizarlos o hacer una historia oficial común. Se reitera también que sin embargo, cuentan con elementos en común, estructural y formalmente hablando.
¿Qué es la historieta?	Al respecto, existen infinidad de definiciones o abordajes para describirla a lo largo de su existencia. Es necesario distinguir que no se ha llegado hasta el momento a un consenso sobre qué es la historieta de modo genérico. Por lo que se menciona en los bloques anteriores, las singularidades espacio-temporales y culturales brindan matices que muestran su enorme diversidad, aunque como se mencionó hay elementos en común. Es desde estos elementos en común, que se realizará un intento de definición genérica sobre qué es la historieta. Obviamente esta definición tiene como propósito generar reflexión o debate, y en ningún momento pretenderá ser un planteamiento ortodoxo. Desde un inicio es necesario mencionar que la narrativa gráfica y por ende la historieta, por ser medios de comunicación, están sujetas a la mediamorfosis, es decir a la mutación tecnológica para poder continuar existiendo, se entiende entonces que la definición que se plantea por A. Chino, caducará de un momento a otro por situación natural.

¿Qué es la historieta? (descripción genérica por Ana Bell Chino) 1 de 2	La historieta desde un **planteamiento genérico**, se define como: Es un medio de comunicación. Es una ramificación derivada de la "narrativa gráfica", entendida aquí como lectura de la imagen desarrollada desde el origen de la humanidad. Su desarrollo conceptual y material, así como su tiraje pueden estar ligados a su contexto histórico, político, económico, ideológico, de la evolución de la tecnología de su tiempo, de la comunicación y de los materiales disponibles. Sus usos y funciones pueden variar según casos concretos: entretenimiento, educación, subversión, enajenación, reflexión, persuasión, ocio, comunicación, expresión, casos híbridos entre otros. El nombre local que se le asigna responde a aspectos espacio-temporales y de contexto cultural. Puede o no, tener un desarrollo con influencias de otras referencias o ejemplos o bien, tener o no, un desarrollo singular o aislado; se mencionan algunas de sus denominaciones: manga, cómic, bande dessinée, historieta, tebeos, cuadrinos, pepines, paquines, fumettis, bildgeschichte, etc. por citar algunos. La narrativa gráfica de la historieta puede utilizar o no, los elementos verbales, fonéticos, cinéticos o incluso icónicos que la distinguen, sin por ello, dejar de ser narrativa gráfica. Algunos de sus formatos por extensión, son: viñeta, tira, página, *one shot* (corta autoconclusiva), *maxicomic*, episodio, capítulo, novela gráfica, antología, compilado, novela visual (abierta o cerrada), *motion comic*, *illustrated comic*, *scroll comic*, historieta expandida, *animated video comic*, etc. Algunos de sus componentes básicos distintivos son los siguientes: viñeta, puesta en página, montaje, calles, didascália o cartuchos, globos, onomatopeyas, líneas cinéticas, vector de lectura, *raccord* o continuidad, elipsis, entre otros. El desarrollo del discurso y elipsis de la historieta puede estar ligado a una ideología, por ende estar sujeto a un contexto histórico, político, económico concreto. Otras características de la historieta son las diversas relaciones entre imagen-texto, así como de transición entre viñetas, según Rodríguez Diéguez (1988), Scott McCloud (1993), Matt Madden (2005), y algunas modalidades agregadas por A. Chino (2015). Algunas de las modalidades de relación imagen-texto: **1)**ilustra, **2)**complementa, **3)**reitera o redunda, **4)**refuerza o potencia, **5)**resta o anula, **6)**contradice, **7)** independiente o paralela **8)**iconiza o híbrida, **9)** referencial espacio-tiempo y **10)** reiteración con variaciones. Así como algunas modalidades de transición: **1)**Viñeta a viñeta (ralentización/fade in-fade out), **2)**Acción a acción (cada panel, cambio de acción), **3)**Tema a tema (estilema), **4)**Escena a escena (cartucho o didascalia), **5)**Aspecto a aspecto (reconversión de discurso), **6)**Non sequitur (contrapunto o cento), **7)**Implícita o no secuencial (one panel), **8)**Jerarquizada (por color, forma, escala, línea de lectura), **9)**Homogénea (caótica o no jerárquica), **10)** Metalepsis (transgresión de planos, focalización de personajes/narrador), **11)** Decoupage (fragmentación psicológica o externa), **12)**Correlato objetivo (evocación referencial), **13)**Símil (transición por iteración o forma), **14)**Palimpsesto (lectura simultánea por transferencia), **15)***Plus one* (sustantivación o adjetivación icónica), **16)**Etcétera (Abismación o efecto Droste), **17)**Formas retóricas (palíndromo, *pantoum*, anagrama, etc.), **18)**Instantánea(transcripción de secuencial a simultáneo), **19)**Mapa (Transcripción de icónico a verbal o infográfico), entre otras. Otra de las características de la historieta es la diversidad de lecturas que la imagen implica: **1)**Narrativa, **2)**Descriptiva, **3)**Mixta, **4)**Infográfica, **5)**Hipertextual, **6)**Acróstica, **7)**Circular, **8)**Bucle, **9)**Iterativa, **10)**Abismación frontal e inversa, **11)**Reconversión del discurso, **12)**Metalepsis, **13)**Correlato objetivo, entre otras. Puede desglosarse por forma y contenido: **1)**Género, **2)**Subgénero, **3)**Formato o extensión, **4)**Soporte o material, **5)**Uso o función, **6)**Contexto espacio-temporal y cultural, **7)**Aspecto interno (arquitrama, antitrama, focalización, etc.), **8)**Aspecto externo (formato físico, extensión, forma, materia, soporte, etc., entre otros). La evolución de su discurso puede estar sujeto a las estructuras de discurso: **1)**Clásico, **2)**Moderno, **3)**Posmoderno, **4)**Transmoderno. La estructura puede presentarse, como: **1)**Arqui-trama (inicio-nudo-desenlace), **2)**Anti-trama (libre, experimental, no narrativo), **3)**Gags (Clichés, arquetipos, estereotipos, iteración o variación de situaciones; fundamental en la narrativa, formato viñeta y tira). Uno de los elementos fundamentales que la distinguen es el factor secuencial; la evolución histórica de la secuencia puede tomar como corpus de estudio desde las cuevas prehistóricas (como lectura de la imagen descriptiva o simultánea), hasta la novela visual (como lectura de la imagen hipertextual, transmedia y que opera a partir de comandos de programación). La Elipsis es otro factor fundamental de la historieta, ya que acota o selecciona la información visual y verbal que se constituye en dos ejes: **a)**Paradigmático: espacio (selección de información visual a representar a partir de encuadres, angulaciones, planos, perspectivas). **b)**Sintagmático: tiempo (selección de información verbal a dentro de la edición, elipsis, paraelipsis, focalización de personaje, narrador, tramas, etc.). En cuanto a líneas de investigación histórica, se toma como referencia: **1)**Cuevas prehistóricas, **2)**Invento del grabado y la imprenta manual, **3)**Revolución industrial acotada al desarrollo de los medios de comunicación, **4)**Era tecnológica y digital (en ésta se hace más evidente la mediamorfosis de la historieta: pasa del soporte tangible al digital), **5)** Estudio de casos particulares o específicos.

¿Qué es la historieta? (descripción genérica por Ana Bell Chino) 3 de 3	Otra de las características de acuerdo a Barbieri (1991), es que puede o no, utilizar como referencia, elementos, herramientas, estrategias de otras disciplinas artísticas y de otras áreas de conocimiento: (pintura, cine, literatura, dibujo, caricatura, fotografía, teatro, etc.); o bien, puede considerarse la historieta, como una disciplina con singularidades propias según A. Altarriba (2008). La historieta desde la revolución industrial como producto desechable y de corta extensión (tira cómica en periódicos), "evoluciona" al siglo XXI, hasta "protegerse" en formato libro de tapa dura, que puede "legitimarla". Teniendo una dirección inicial a lectores del sector popular (como los inmigrantes), y sector infantil, hasta progresivamente constituir el formato "novela gráfica" como legitimación a los lectores "adultos o maduros". Hay infinidad de planteamientos muy controversiales que pueden complementarse en lugar de sólo oponerse, en torno a la novela gráfica. Sin embargo, el público al que se dirija no es un referente confiable para asegurar que una propuesta de historieta posea una calidad como derivación de su formato, extensión, género, subgénero, tiraje, distribución, tipo de lectores, etc. sino que deriva de la calidad, innovación, contenido y originalidad de su propuesta discursiva en su campo. Se reitera entonces que el tipo de lectores, tema, género o formato de extensión de la historieta, no implica necesariamente calidad o falta de ésta. La historieta como noveno arte puede estar sujeta a discursos hegemónicos o comerciales y rupturas (con propuestas discursivas de autor; ejemplo: comic vs comic underground, comic vs cómix (línea chunga), línea clara vs línea atomb, manga vs gekiga); que la desligan del discurso comercial; ya sea dentro de los modos: arquitrama y antitrama, dentro de las características y singularidades de cada región cultural y espacio-temporal. El estudio formal de la historieta puede desglosarse en dos bloques básicos: **1)** semiótico (lo visual, **2)** narratológico (lo verbal). En la definición de la historieta hay infinidad de posturas en relación a la búsqueda de su legitimación como cultura y arte; o bien, otras líneas hacen planteamientos que la alojan como arte popular o *low art* y por tanto la contraponen a la alta cultura o Bellas artes. En otras, se busca reiterar como *Noveno arte,* según Maurice Deveré y Francis Lacassin (Francia, 1965). O como material dañino contra las mentes, derivando incluso en leyes de prohibición o censura de sus contenidos (Frederick Wertham en 1954; o bien las leyes de censura durante el franquismo); incluso como un material pedagógico considerado subversivo por reconocer problemáticas sociales y reafirmar la identidad de una comunidad, aplicándose en diversas regiones de América Latina (Juan Acevedo, 1978), o bien como un material enajenante que refleja ideologías dominantes o de la colonización cultural (Mattelard, 1972) . Existen infinidad de posturas, sólo se citan algunas; al respecto es necesario matizar que cada uno de estos planteamientos corresponde a un contexto espacio-temporal específico, que tomó como corpus u objeto de estudio a historietas de características, y para su estudio debe acotarse a casos concretos, para evitar la generalización que ha sido motivo de confusiones en torno a las múltiples posibilidades de la historieta e incluso de sus hibridaciones de uso. Generalmente muy pocas modalidades de narrativa gráfica son puras; siempre están susceptibles a la influencia o hibridación con otros elementos. Como medio de comunicación, la historieta siempre estará mutando (mediamorfosis); de ahí, que su definición sea inevitablemente contextual y espacio-temporal. Se concluye entonces que quizás la verdadera búsqueda de su legitimación, no sea en cuanto a legitimación como arte, sino como medio de comunicación por sí mismo.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Realizar búsqueda de historietas tomando como referencia los diversos nombres que adquiere por región. Notar las diferencias, en temas que abordan, estructuras, formatos, soportes, compararlas.

CAPÍTULO 2. ABORDAJES TEÓRICOS DE LA HISTORIETA

Introducción	Este capítulo describe algunos aspectos en relación a las diversas concepciones sobre la historieta. Sin duda, son muy significativas estas definiciones y concepciones, en tanto que han funcionado como punto de partida para su estudio. Se reitera que hay infinidad de definiciones actualmente, sólo se toman algunas. Otro aspecto a resaltar es como ha influido el cuerpo de trabajo o selección de historietas que cada teórico ha delimitado para definir que es historieta como totalidad; es decir, como definición genérica. Resultando importante también el contexto espacio-temporal en que cada teórico ha desarrollado sus definiciones.	
Coincidencias/ oposiciones/ contraste de fuentes	Otros aspectos que son de fundamental importancia al desarrollar las definiciones entonces, son la función que se le adjudica a las historietas, así como sus fines, usos, soportes, técnicas, tipo de público, modos de distribución, difusión, extensión, género, etc. Es notable que a cada categoría que se agrega, se expanden sus posibilidades y se complejiza una definición genérica que articule a todas las manifestaciones de la historieta. Se insiste; cada definición toma como referencia un grupo especifico de historieta que pertenece a un contexto espacio-temporal al igual que el autor que genera una definición. A este aspecto complejo, debemos agregar que cada grupo de historietas como cuerpo de trabajo representa características específicas y propias. Ejemplo de ello, es que no podemos decir que necesariamente es un equivalente una historieta africana con un tema hagiográfico a una novela visual interactiva en modalidad cerrada o abierta. Entonces se insiste, se requiere buscar los elementos en común para desarrollar una definición general o genérica y otra solución es estudiar y definir la historieta por contexto espacio-temporal, hibridaciones y evolución que presenta cada caso particular.	
Algunas definiciones en torno a la historieta	**Jean Auqier**	*El cómic no es fruto de un descubrimiento. Es el resultado de una complicidad cada vez mayor entre el deseo de contar y el arte de dibujar. Es la más literaria de las artes plásticas... ¿Qué es un cómic? Resultado de una evolución artística tan antigua como la humanidad, alimentada y enriquecida por cada cultura... y de ciertas revoluciones tecnológicas como la aparición del papel; del color, o de la imprenta. ¿Qué es entonces un cómic? La respuesta cabe en pocas palabras: un cómic es una sucesión de imágenes que forman un relato y cuyo guión está integrado en las imágenes.* *A partir de allí, la imaginación y el talento de los autores harán el resto.*
	Román Gubern	*Estructuras narrativas formadas por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales, pueden integrarse elementos de escritura fonética.*
	Umberto Eco	*La historieta es un producto cultural ordenado desde arriba y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Así, los cómics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.*
	Will Eisner	*La narración gráfica es una descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el cómic recurren a la narrativa gráfica. El cómic es un despliegue secuencial de dibujos y globos dialogados.* *Forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos, imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea.*
	Luis Gasca	*El cómic o tebeo puede definirse como una narración gráfica en forma de viñetas en las que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales.*
	Milagros Arizmendi	*El cómic ha pasado de ser algo que simplemente se leía, a ser algo que se lee, medita, y estudia (digamos que también se explota con diversos fines).*
	Scott McCloud	*Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética al lector.*

	Ludolfo Paramio	*El cómic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia cultural inicial se presentan las semióticas objeto correspondientes a un sistema fonético y otro icónico.*
	Bruce Hogarth	*La narrativa gráfica es en parte literatura, diálogo, poesía, coreografía, pantomima, cinematografía y todo aquello que tenga que ver con el arte visual.*
	Andrés Lomeña	*La imagen secuencial o narrativa gráfica es una forma artística y literaria, híbrido entre lo narrativo y lo gráfico. Es un medio de comunicación y expresión de ideas y sensaciones. Existen muchas definiciones de lo que es narrativa gráfica"... La narración gráfica es ante todo un medio de expresión y de comunicación. Un medio para transmitir un mensaje.*
	Maurice Deveré/ Francis Lacassin	*El cómic es el Noveno Arte*
	Bello T. E.	*El cómic es un objeto comunicacional que, al estar enmarcado en un entorno sociocultural específico, se transforma en un medio a través del cual es posible transmitir no sólo las características de una determinada comunidad, cultura y contexto histórico, sino también las diferentes ideologías dominantes en dicha comunidad. Debido a lo anterior, el cómic puede llegar a considerarse como un mecanismo de penetración ideológica (que posee versión televisada) y que tiene como objetivo, tanto a adultos como niños, siendo estos últimos, uno de los objetivos principales en lo que se podría llegar a considerar un constante proceso de transculturación ideológica.*
	Cantero, P.J.	*El cómic es una forma narrativa que combina el dibujo con la escritura; generalmente se considera que está dirigido a los niños, pero existen cómics cuya audiencia se encuentra entre la población adulta. Posee diferentes nombres dependiendo del lugar del mundo en que se produce; por ejemplo, se le denomina historieta o tebeos en España, manga en Japón y varios países asiáticos; bande dessinée en Francia, fumettis en Italia y comiquitas o muñequitos en Latinoamérica.*
	Rudolphe Töpffer	*Los dibujos sin el texto, tendrían apenas un significado oscuro; el texto sin los dibujos no significaría nada. Todo el conjunto forma una especie de novela tanto más original cuanto que se parece más a una novela que a cualquier otra cosa. La historia con imágenes que los críticos rechazan y los académicos raramente notan, ha tenido gran influencia en todas las épocas, quizás aún más que la literatura misma.*
	Eduardo del Río "*Rius*"	*Llamada también cómic (historieta), es un género que reúne dos elementos: lenguaje escrito y lenguaje gráfico.*
	Alejandro Enoc Maza Pérez	*Es un medio masivo de comunicación; publicación periódica conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión.*
	Annie Baron-Carvais	*Secuencia de imágenes acompañadas de un texto en que se relata una acción cuyo desenvolvimiento temporal se efectúa por saltos sucesivos de una imagen a otra sin que se interrumpa la continuidad del relato, ni la presencia de los personajes. La imagen, enmarcada en un espacio delimitado por una línea, encierra un texto que ayuda a comprenderlas.*
	Vidal-Folch	*Los cómics no son, como a veces descarriadamente se ha pensado, un medio de experimentación gráfica, un soporte para el virtuosismo gráfico, ni mucho menos noveno arte tendente a descifrar lo inefable, sino una subcorriente de la literatura popular que emplea el dibujo como parte de un lenguaje (...) En suma: la historieta es un medio de comunicación que se funda en el guión, en el relato, y por consiguiente es, en lo fundamental, narrativa escrita.*

	Daniele Barbieri	Como tal no plantea una definición de cómic, pero alude a los metalenguajes. Sin embargo, en su obra "Los lenguajes del cómic" *(1993:13), hace una valoración a las relaciones que sostiene el lenguaje del cómic con otros lenguajes... se pueden distinguir cuatro tipos de relaciones entre el lenguaje de los cómics y otros lenguajes...* ***Inclusión**: (Un lenguaje está incluido en otro): el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el cine y muchos otros lenguajes que nos son familiares. Todos los lenguajes narrativos tienen unas características en común en cuanto forman parte de un gran ambiente...* ***Generación**: (un lenguaje es generado por otro): el lenguaje del cómic es "hijo" de otros lenguajes. Históricamente nace como una derivación de lenguajes como el de la ilustración, la caricatura o la literatura ilustrada...* ***Convergencia**: (dos lenguajes convergen en algunos aspectos): existen naturalmente unos parentescos horizontales, lenguajes de los que el cómic no desciende pero con los que está emparentado por el hecho de referir antepasados comunes (como es el caso de la pintura, de la fotografía y de la gráfica)...* ***Adecuación**: (un lenguaje se adecúa a otro): es la relación más interesante. Sucede cuando el cómic encuentra más sencillo remedar, reproducir en su interior otro lenguaje, para utilizar sus posibilidades expresivas, que tratar de construir unas posibilidades expresivas "equivalentes".* *Es el caso en que, dicho de otro modo, el cómic "cita" a otro lenguaje...*
	Ernesto Priego	Como tal Priego (2000:42), no hace una definición de cómic, sin embargo, hace una interesante adecuación del planteamiento teórico de narrativa audiovisual a narrativa gráfica de Jesús Garcia Jiménez (1993); aportando referencias importantes al planteamiento narratológico: *...Así, diremos que la narrativa gráfica es:* ***1.** La facultad de que disponen las imágenes gráficas y texto para contar historias; es decir, para articularse entre sí y con otros elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyos significados son las historias.* ***2.** Narrativa gráfica es también la acción misma que se propone esta misión (el relato in fieri) y que equivale a la narración en sí o a cualquiera de sus procedimientos. Por ejemplo, "la narrativa del color" o la "narrativa de la línea clara".* ***3.** Narrativa gráfica es un término genérico que remite al sistema semiótico del cómic y que propone condiciones específicas para su análisis y construcción de sus textos narrativos.* ***4.** Específicamente, narrativa gráfica equivale a un universo formado por los temas y géneros que han configurado su actividad narrativa a lo largo de su historia.* ***5.** Asimismo, la narrativa gráfica equivale a la forma del contenido; dicho de otro modo, a la historia que se cuenta (el relato in facto esse). Así, hablamos de "la narrativa de Watchmen" o la narrativa de The Dark Knight Returns".* ***6.** Narrativa gráfica también equivale a todo conjunto de la obra narrada con referencia a un autor ("la narrativa gráfica de Alan Moore", a un periodo ("la narrativa gráfica de los 80), una escuela o estilo ("la narrativa gráfica underground), un país ("la narrativa gráfica inglesa"), etc....*
	Bernardo Fernandez "Bef"	Como tal Bef (2006), no hace una definición de cómic, sin embargo, hace una referencia al respecto: *...Y es que comúnmente la palabra cómic se asocia con el desgastado género de los superhéroes, fantasías, escapistas dirigidas a los adolescentes, apenas una faceta de las posibilidades narrativas del medio. Absurdo, como suponer que todas las películas fueran de monstruos.*
	Edgar Clément	No plantea como tal una definición de cómic; sin embargo la plantea como algo que porta discursos: "la historieta era un lenguaje infantil, o en el mejor de los casos, adolescente. Que en verdad el lenguaje en si no es inmaduro, sino los discursos que los autores decantan en ellos. En todo caso, los inmaduros serían incluso los discursos, no el lenguaje y no los autores; tampoco hacer cuentos para adolescentes es signo de que quien lo escribe no sea un adulto y ciudadano responsable. Sin embargo, para quienes insistíamos en darle al cómic una pátina de superioridad a través de la madurez hablábamos de novela gráfica.

	Luis Gantus	No plantea como tal una definición de cómic, sin embargo, plantea a la historieta como lenguaje: *A pesar de ser un lenguaje que surge a mediados del siglo XIX, la historieta era presentada dentro de otro medio: los periódicos, es decir, formaba parte del negocio del diarismo, ya que aparecía en forma de tira o suplementos dentro de estos impresos.*
	Jorge Oliver "Blumpi"	*Los cómics son un medio de comunicación humana, pero también de expresión artística que cobija formas muy diferentes entre sí, como las tiras cómicas, los comic books, la novela gráfica y los chistes gráficos. Todas poseen características particulares que las definen, pero también comparten rasgos que infaliblemente permiten al lector o al simple observador ubicarse dentro del espectro de lo que en general se conoce como cómics... (2012:11)*
	Juan Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra	Tienen una significativa y amplia investigación en torno a la narrativa gráfica mexicana dentro del campo de la historia. Las líneas de investigación sobre la narrativa gráfica tienen una aportación necesaria en este material bibliográfico.
Algunos criterios que han influenciado en la percepción de la historieta: económicos/ políticos/ culturales	Es interesante al mostrar solo algunas definiciones o comentarios que la describen, la inmensa cantidad de definiciones o características que tiene la historieta, la diversidad de aspectos que contribuyen a conformar una reflexión integral en torno a lo que representa y puede ser este medio de comunicación.	
¿La historieta continúa siendo un producto para las masas o es actualmente una ilusión?	Sobre este punto, un parámetro para su valoración es la cantidad de ejemplares publicados de historietas, tomando como referencia contextos espacio-temporales. Es posible notar que conforme han avanzado las tecnologías de la comunicación ha ido en decremento la producción de historietas; siendo sustituidas gradual y sistemáticamente, pero no en su totalidad a lo largo de la historia; ya sea por la televisión, cine, videojuegos, internet. Pero vuelve a reiterarse, como "producto de masas". Sigue existiendo pero posiblemente sólo en algunas zonas geográficas o culturales aún sea viable su producción a grandes tirajes. A esto se suma la calidad de los materiales; ya que en algunos casos ha cambiado su nicho de consumidores e incluso los materiales de impresión son de mejor calidad o bien, simplemente la historieta mutó en el mejor de los casos al soporte digital o virtual en el internet, donde es posible tener un alcance y cantidad considerable de lectores e incluso de seguidores. Se insiste en que siempre es necesario matizar y no generalizar al respecto, aunque aquí de manera sucinta, se realiza un planteamiento desde ese ángulo.	

CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE LA HISTORIETA DESDE DIVERSAS DISCIPLINAS

Introducción	Este capítulo describe algunos enfoques o modos en que se ha abordado la investigación en torno a la historieta desde diversos campos del conocimiento científico o bien desde diversos campos artísticos. De esta manera es posible notar que este medio se caracteriza por una complejidad que la hace viable para esos múltiples estudios, incluso con posibilidades de complejización o hibridación temática o conceptual. Aquí se describen solo algunos de sus planteamientos.
Historia	Desde este aspecto algunas líneas de investigación que pueden mencionarse son en torno a la evolución de la historieta, ya sea desde aspectos tecnológicos, religiosos, ideológicos, sociales, culturales, económicas, políticas, etc. Pueden partir desde el origen de la narrativa gráfica en la era prehistórica, desde la transcripción del lenguaje de oral a escrito a gráfico; desde el origen de la imprenta, desde el origen del periodismo y la difusión industrial. Una última línea es su evolución al campo digital y su característica transmedia y la mediamorfosis.
Antropología	Desde este campo han surgido diversas líneas de investigación; se mencionan algunas que toman como referencia para su estudio historietas y por ende su contexto espacio-temporal o socio-cultural específico. Ya sea con el fin de analizar movimientos culturales, como soporte de ideologías específicas, para analizar el discurso que contienen los aspectos gráficos, tales como estilos de línea o estilos de dibujo y con ello, sus ideologías; analizar su utilización de acuerdo a contextos político-sociales concretos; parece ser que no hay una amplia investigación en torno al impacto espacio-temporal que incide su propia producción teórica (es decir, un estudio antropológico sobre las teorías de la historieta, también son necesarios planteamientos que se enfoquen específicamente a la acotación de historietas que son utilizadas como corpus de estudio para todos y cada uno de estos planteamientos teóricos, dando importancia a su género, subgénero, extensión, usos, funciones, etc.).
Lingüística	En esta disciplina tiene diversas líneas de investigación; en el campo visual, así como en su adecuación de los recursos originalmente verbales al campo de lo icónico, derivando en aplicaciones que se apoyan en la retórica, pragmática, sintaxis, semiótica en general. Sus enfoques a la narrativa gráfica, son tanto desde el aspecto semiótico (estudio de la forma) como narratológico (estudio del discurso). Ya sea entonces desde un enfoque verbal o visual, considerando a la imagen un lenguaje por sí mismo, en sus diversas complejizaciones puede emparentarse con disciplinas como la poesía, la literatura y la cinematografía principalmente.
Literatura, poesía y cine	En estas disciplinas han derivado algunos de los planteamientos teóricos para su estudio y aplicación, ya que se desglosan sus elementos en verbales y visuales principalmente, Del cine es evidente el estudio semiótico en relación con la historieta en cuanto a selección espacio-temporal en encuadres, angulaciones, edición, por ejemplo; mientras que en la literatura es evidente su relación con la historieta en cuanto al estudio narratológico, en cuanto al aspecto de las tramas, estructuras narrativas, etc. También la poética aplicada al campo visual y verbal en el desarrollo de los guiones literario, técnico y *storyboard*. Es significativo que las tres disciplinas con el elemento narrativo común se emparentan y generan diversas posibilidades para su investigación o estudio.
Economía	Hay diversas líneas que profundizan en torno al impacto de consumo que deriva la existencia de determinados géneros en la narrativa gráfica. Un caso muy evidente es el fenómeno de la novela gráfica, ya que hay aspectos que plantean o suponen una "legitimación" que catapulta eventos culturales o sociales que influyen directa o indirectamente en ciertos sectores de la sociedad. Es interesante que hay estudios que utilizan herramientas o cuerpos teóricos del campo económico a la problemática de la narrativa gráfica. El caso de la aplicación teórica de Bourdieu para analizar la historieta puede encontrarse fácilmente en los buscadores de la red.
Política	Al respecto existen diversas líneas, que tienen impacto variable de acuerdo al género de narrativa gráfica. Es en la modalidad de cartón político desde donde es más evidente su estudio ya que en esa modalidad se han detonado incluso altercados sociales en grupos con ideologías religiosas distintas. Puede haber líneas que hibridan aspectos políticos e históricos. Los casos que pueden citarse son los relativos a leyes de prohibición de la historieta debido a revueltas civiles en determinados momentos en que se consideró la historieta como una posible arma ideológica y política para las masas.

Comunicación	En este campo continúa hibridándose con otras disciplinas de estudio; dentro de ésta por sí misma, son significativas las líneas de investigación que hace referencia sobre su evolución como medio de comunicación. De hecho, los términos metalenguaje y mediamorfosis son factores clave para mostrar cómo la narrativa gráfica ha mutado tecnológicamente para continuar existiendo.
Educación	Existen afortunadamente variedad de líneas de investigación en aplicaciones pedagógicas. Como un medio que puede fácilmente adaptarse a contextos concretos, es posible encontrar estudios en relación a su aplicación para diversas problemáticas tanto dentro como fuera del aula. También en soportes digitales para poder trabajar temas concretos, tales como: *bullying*, dinámicas de trabajo en equipo. Incluso en campos de aplicación no escolar, es interesante encontrar planteamientos para su aplicación en grupos vulnerables o espacios comunitarios para la reflexión y solución de problemáticas sociales o reforzar identidad. Por desgracia, a pesar de estar incluso la historieta como medio de comunicación que puede utilizarse en soportes impresos, digitales y virtuales; hay aun grupos que tienen prejuicios en torno a ésta como herramienta didáctica efectiva.
Estético o Artístico	Desde estos planteamientos hay diversos productos teóricos hibridados con otras disciplinas como historia o política. Algunos buscan ligar como determinados aspectos estéticos han derivado incluso de circunstancias de índole económica o social. Aunque concretamente como planteamiento por sí mismo, no existe tanto, pues obviamente los aspectos económicos y sociales llegan a impactar en lo estético o artístico. Existen productos teórico-prácticos para su aplicación en la producción artística pero generalmente son de referencias temporales contemporáneas.

CAPÍTULO 4. HISTORIETA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN (USOS Y FUNCIONES)

Introducción	En este punto se considera importante puntualizar como la narrativa gráfica ha conformado diversos usos y funciones a lo largo de su existencia y evolución; tomando como referencia los planteamientos históricos que la sitúan desde su utilización en las cuevas prehistóricas, la invención de las primeras imprentas, su función en la época del surgimiento de la era industrial con el desarrollo del periodismo; así como su impacto en los medios digitales y virtuales en internet. Se insiste en la necesidad ideal para la profundización de su estudio, no generalizar, sino matizar y diferencias aspectos espacio-temporales específicos; ya que un aspecto que ha complicado su estudio concretamente para efectos de su definición como historieta ha sido la gran diversidad en lo que respecta en sus múltiples modos de existencia y por ende de sus aplicaciones y funciones. El tema en torno a sus usos y funciones, cuando se generaliza u homogeneiza tiende a ser polémico y problemático por las situaciones descritas.
¿La historieta se expresa o comunica?	En torno a si la historieta expresa o comunica, se insistirá en la no homogeneización o no generalización, ya que como se mencionó anteriormente, éste es también un tema polémico que divide bandos que defienden que o expresa o comunica. Lo ideal es estudiar casos particulares o concretos de la historieta. Aunque también es posible mencionar que incluso hay historietas que pueden cumplir con ambas funciones; es decir, tanto expresan como comunican. Pero es necesario diferenciar o notar que para expresar o comunicar, influye su contexto espacio-temporal, su temática, objetivo y tipo de composición. Ya que hay historietas concebidas desde un principio para tener una composición con características totalmente estéticas o expresivas. Generalmente podría decirse que éstas no tienen un fin práctico o de comunicación. En cambio, las historietas que de manera específica comunican, generalmente contienen un tema práctico, un uso concreto o incluso funcional. Por ejemplo, en el campo educativo o laboral y en general su tipo de composición es tradicional; es decir, reticulado de modo regular; sin composición dinámica o estética. Sin embargo, se cae en riesgo de generalizar ambas modalidades. Aun así, siempre hay excepciones en la generalización, si la hubiese.
¿La historieta es objetiva o es expresiva?	Desde este aspecto, se reitera no homogeneizar o generalizar; ya que siempre habrá excepciones. Entonces, en torno al tema si la historieta es objetiva o subjetiva, se parte de que en sentido estricto, la objetividad no existe; pero sin embargo es un intento que los humanos procuran. La historieta como medio de comunicación está sujeta a ser persuasiva; busca convencer al lector de su discurso. Y este discurso se maneja desde diversos niveles, complejidades, funciones y fines explícitos e implícitos. Se insiste en la importancia de estudiar casos concretos de historieta acotando a características espacio-temporales específicas.
¿La historieta comunica?	La narrativa gráfica es un lenguaje por medio de dibujos, y una de sus ramificaciones es la historieta. La historieta por sí misma es un medio de comunicación. Es un soporte por sí mismo para diversos tipos de discurso y usos. Aunque es necesario matizar que influye significativamente el impacto de su contexto espacio-temporal, así como sus modos de distribución, difusión y cantidad de tiraje.
¿La historieta expresa?	La historieta al ser un medio de comunicación y soporte para cualquier tipo de discurso, puede también ser un soporte para propuestas de carácter expresivo o artístico. Es decir, es un medio adaptable a las necesidades de quienes la empleen. En este caso específico, propuestas tanto de guionistas y/ de dibujantes para transmitir sus manifestaciones estéticas o personales.
¿La historieta persuade?	La historieta como medio de comunicación que puede ser utilizada para cualquier tipo de discurso y función; puede incluso también puede ser usada para fines de persuasión. Siempre se reitera, es necesario estudiar casos específicos y no generalizar. Un aspecto importante es el del contexto en que utiliza; podría mencionarse que en el ámbito político y proselitismo ha llegado a tener una utilización evidente, enfocada en muchas de esas ocasiones al sector popular u obrero. También ha sido significativa su utilización en ámbitos de carácter ideológico-religioso; siendo interesante la posibilidad de estudiar a profundidad sus modos de difusión, distribución, tirajes y modalidades de soporte/extensión.

¿La historieta es sinónimo de ocio?	Existen diversos planteamientos al respecto. Se reitera la necesidad de estudiar casos concretos. Evidentemente muchas de sus aplicaciones han sido en el campo del entretenimiento/ ocio a lo largo de su existencia. Pero de manera paradójica, muchos de esos productos que en inicio tuvieron un objetivo de ocio/ entretenimiento, en la actualidad son referencia para poder estudiar sus contenidos, desde diversas disciplinas o campos de investigación. Desde ese punto de vista, puede decirse que como medio de comunicación dirigido en sus orígenes al sector popular e infantil o entendido incluso como enajenante, depende en gran medida, el modo o cómo los funcionarios de cultura, los padres, profesores e incluso, los mismos guionistas y dibujantes, aplican una lectura crítica a la historieta. Por otro lado, hay posturas que plantan que por no tener carácter de ocio o entretenimiento, es necesariamente malo o improductivo. Por último, otros hacen referencia técnica a que el ocio es el momento en que no se trabaja. Es decir, ¿es viable su utilización como medio funcional y continuar siendo un producto de entretenimiento?
Algunos usos y funciones de la historieta en la historia	Se corre el riesgo de generalizar. Se requiere entonces plantear contextos espacio-temporales específicos, así como socio-culturales. A esto sumar el tipo de historieta por su género temático (ya de por sí un aspecto bastante complejo), así como su función, tipo de lector, etc. Siempre es necesario acatar estos requerimientos para evitar posturas oficiales, discursos hegemónicos o que homogeneizan la riqueza en la diversidad de manifestaciones que la historieta representa.
¿Entretenimiento vs educación en la historieta?	Este es otro tema que genera controversia; ya que hay discusiones acaloradas que la sitúan en los extremos opuestos. Puede utilizarse para ambos fines desde su concepción original, incluso como se ha mencionado anteriormente, pero hay algunos casos de historietas que pueden emplearse de manera simultánea para ambos usos. Sin embargo, se reitera que es necesario hablar de casos concretos y no generalizar; siempre habrá excepciones.
¿Historieta en la educación/tiempo económico/ cultural y socialmente activo en escuela y trabajo?	Se reitera que la historieta es simplemente un soporte y medio de comunicación; así como la no generalización y delimitación de casos concretos. Pues se plantean diversas vertientes. Una plantea concebir historietas desde su origen para fines educativos tanto en escuelas y campos laborales. Otra plantea utilizar cualquier tipo de historieta, no importando si su concepción original fue ocio, entretenimiento, persuasión ideológica, etc. Ya que la labor de los educadores es mostrar la posibilidad de orientar una revisión y lectura crítica o educativa en este tipo de productos culturales. Una final plantearía incluso la posibilidad de buscar generar una logística y gestión adecuadas para que instituciones estatales volvieran a apoyar la infraestructura necesaria para utilizar y apoyar la creación de historieta con fines totalmente educativos. Se cita por ejemplo: la historieta de temática histórica que financiaba la secretaría de educación en los años ochenta en México. Desde ese aspecto se requiere generar enlaces con diversas instituciones estatales que generen investigación/ documentación/ desarrollo de guión y dibujo/ impresión/ difusión/ gestión/ creación y fomento de lectores y a la lectura de historieta/ etc.
¿Historieta como un medio de enajenación, artístico o reflexivo?	Aún a riesgo de reiterar insistentemente sobre no generalizar y estudiar casos concretos de la historieta sobre objetivos específicos es entonces que se plantea si la historieta es un medio de enajenación, artístico o reflexivo. Estudiando situaciones concretas o delimitadas, podemos encontrar diversos matices en los que es posible notar que incluso un solo caso de historieta puede mostrar estas tres características; todo depende desde el punto de vista que consideren los lectores/ consumidores/ educadores/ investigadores/ empresarios/ etc.

CAPÍTULO 5. UNIDADES ESTRUCTURALES (PARTES Y ALGUNOS RECURSOS DE LA HISTORIETA)

Introducción	Este capítulo plantea de manera muy general las partes básicas de la historieta. Cada definición en torno a estos elementos puede variar de manera leve hasta significativa o evidente de un planteamiento a otro. Un aspecto interesante a destacar es que de la diversa e infinita cantidad de materiales bibliográficos en torno a la historieta, son contados los que plantean en el inicio del libro este tema tan básico que en muchas de las ocasiones se omite. Incluso para algunos tipos de historieta de contextos culturales concretos, puede existir incluso un conjunto de códigos o partes de la historieta adicionales a los que plantea la historieta occidental, o incluso constituyen un género o subgénero temático específico de historieta o por extensión. A ello debemos sumar que como partes básicas, se hace referencia a la concepción tradicional de hacer historieta en soporte impreso, ya que actualmente muchas historietas se realizan de origen en soporte digital o virtual, como gifs, animación, soporte audiovisual, etc. Debido a que afortunadamente existen diversos materiales en torno a este tema, (pero de manera dispersa), se reitera que se mencionan entonces de manera panorámica. Se mencionan en el enlace recomendaciones bibliográficas que se especializan en este tema en concreta.
Libro	De acuerdo con Manuel Gutiérrez Tejedor (2013:1): *El libro constituye el elemento que estructura el formato, según el número de páginas y su tamaño. Existen varios tipos de formatos, los más conocidos son definidos por las tres escuelas fundamentales del cómic:* *Álbum franco-belga (225mm x 295mm de tamaño y entre 48 a 64 páginas de desarrollo a todo color).* *Manga japonés (115mm x 170mm y entre las 200 a 1000 páginas por libro, generalmente en blanco y negro). Comic book norteamericano (170mm x 260mm y 32 páginas a color, pero de calidad más baja que el formato europeo).*
Acto	Según Tejedor (2013:1): *El acto es una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena de climax que provoca un gran cambio de valor, más poderoso en su impacto que cualquier secuencia o escena anterior. El acto en el cómic actúa netamente igual a la literatura.*
Página	De manera genérica, se hará referencia a este elemento como una unidad narrativa estructural, ya sea como soporte físico, digital o virtual. Se le considera entonces como un módulo contenedor dentro de la narración gráfica, que puede funcionar como una pieza, o bien articulada como un conjunto con otras. Puede comprimirse o extenderse esta unidad, ya sea desde el formato una viñeta hasta como página doble. Según Tejedor (2013:1): *La página representa la unidad básica del cómic, ya que es el formato de trabajo donde se empieza a estructurar la narración.*
Doble página	Según Tejedor (2013:1): *Constituye la doble página, y en ella se desarrollan las estructuras subyacentes.*
Tira	De acuerdo a Tejedor (2013:1): *Tira es una banda horizontal que acoge la anchura de la página y está estructurada en varias viñetas (según la división en tiras de la página, así será su carácter narrativo. Generalmente existe la estructura en tres bandas y las de cuatro).* Es necesario agregar que la tira también puede presentarse en otras modalidades, ya sea formato, vertical, diagonal, acróstico o modo *scroll.*
Planos	El plano dentro de la viñeta generalmente no es considerado la unidad mínima de la narración; sin embargo en algunos casos específicos de la historieta lo es. Tal es el caso en el que se aplica metalepsis en un conjunto de páginas, (es decir, que dentro de una viñeta o panel se está planteando presente, pasado y futuro, como si cada uno fuera un plano específico; consultar capítulo *Paradigma*). Es interesante también señalar que no hay acuerdo en señalar cual es el elemento mínimo en la narración gráfica. Los que generalmente se plantean son: **a)**la viñeta, **b)**la secuencia o el "*gutter*", **c)**el plano, **d)**la secuencialidad de los globos de texto

<table>
<tr><td>Elementos relacionales de imagen texto (globos, didascalias, onomatopeyas, sonidos inarticulados)</td><td>De acuerdo a Tejedor (2013:1):
El bocadillo sirve para unir el dibujo y el texto escrito. De múltiples formas, se encuentra habitualmente dentro de la viñeta y se ubica en su parte superior. La didascália o cartuchos son cápsulas dentro de la viñeta que se utilizan como elemento auxiliar del texto para aclarar o reproducir el comentario del narrador. A onomatopeya sirve para integrar un sonido mediante texto y facilitar la narración ambiental. Las líneas cinéticas son grupos de líneas o trazos de variado y aleatorio diseño-que rodean a los personajes u objetos; se encierran en el contorno interior de la viñeta y su dinamismo es el que propulsa la acción. Su codificación y letra son de uso universal.
En la traducción española del libro de Stan Lee Cómo dibujar cómics estilo Marvel (1977:14), se hace evidente que cada género temático puede tener incluso diversos elementos adicionales.
De hecho, este libro práctico de Lee, es el único como tal, que contiene un esquema con las señalizaciones de lo que constituye una página: tales posible localizar algunos elementos tales como:
<table>
<tr><td>Portadilla</td><td>Es la primera página de la historieta con una página introductoria.</td></tr>
<tr><td>Cabecera</td><td>El texto que precede al título, frecuentemente perfilado y coloreado.</td></tr>
<tr><td>Título</td><td>El nombre de la historia se llama título.</td></tr>
<tr><td>Recuadro o cajetín del título</td><td>El título ocupa a menudo un espacio separado del dibujo, que se llama recuadro o cajetín del título.</td></tr>
<tr><td>Viñeta</td><td>Cada una de las ilustraciones de llama viñeta</td></tr>
<tr><td>Calle</td><td>El espacio en blanco que queda entre las viñetas se llama calle.</td></tr>
<tr><td>Efecto de sonido</td><td>Hace señalización a una onomatopeya.</td></tr>
<tr><td>Bocadillo de pensamiento</td><td>Este texto representa lo que el personaje está pensando.</td></tr>
<tr><td>Bocadillos de diálogo</td><td>Estos otros globos, en los que se lee lo que están diciendo los personajes.</td></tr>
<tr><td>Rabitos</td><td>Las flechitas que conectan los bocadillos de diálogo con los personajes (para que separnos quien está hablando).</td></tr>
<tr><td>Burbujas</td><td>Los pequeños círculos que conectan el globo de pensamiento con el personaje.</td></tr>
<tr><td>Letra negrita</td><td>Algunas palabras destacan sobre las demás al estar escritas con un trazo más grueso.</td></tr>
<tr><td>Staff</td><td>El recuadro en el que se da cuenta de los nombre de los autores.</td></tr>
<tr><td>Créditos</td><td>Información técnica: nombre de la editorial que publica el cómic, ciudad, fechas, etc. Suele hallarse en las primeras páginas.</td></tr>
<tr><td>Texto de apoyo</td><td>Texto dirigido al lector, que no forma parte de los diálogos, (denominado didascália o cartucho).</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Flash back</td><td>De acuerdo a José Diéguez (1988:27);
supone una evocación al pasado; suele utilizarse en aquellos casos en los que se pretende interpolar en la acción alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y relativo al pasado.</td></tr>
<tr><td>Flash forward</td><td>Se utiliza de manera similar al flash back (interpolando alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y relativo al futuro).</td></tr>
</table>

Línea de indicatividad o vector de lectura	De acuerdo a José Diéguez (1988:27); *Es la presencia de una línea temporal marcada por un "antes" y un "después"... La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha. En este uso cultural se basa el proceso diacrónico (o secuencial) del tebeo.*
Relaciones dialogales	Este es un planteamiento muy importante en las contribuciones de José Diéguez (1988:27), ya que ha sido hasta el momento, el único teórico que ha reconocido abiertamente este recurso en la lectura de la historieta: y refiere a la relación que mantienen todos y cada uno de los elementos dentro de la composición tanto de la viñeta como de la página; esto a partir de orientaciones (como si fueran flechas que sugieren), de dirección (de cuerpos, cabezas, rostros , miradas, brazos, manos). Es decir, a quién miran o hacia a dónde se proyectan las fuerzas reales o imaginarias de estos elementos. Un ejemplo de este recurso es la estética de las líneas intermitentes o punteadas que se emitían como rayos desde la mirada de los personajes de cómic o animación a inicios del siglo XX.
Macroviñetas	Otro planteamiento muy importante en las contribuciones de José Diéguez (1988:30), ya que ha sido hasta el momento, el único teórico que ha reconocido abiertamente 3 posibilidades en la lectura de la historieta: **a)Secuencial** (diacrónica, narrativo o con orden temporal), **b)Simultánea** (sincrónico, descriptivo, *describe todo* al mismo tiempo o lectura caótica u homogénea) y **c)Mixta** (una mezcla de ambos tipos de lectura, narra y describe) En el caso que se procura abordar aquí, es decir, la ***Macroviñeta*** señala: *Las **Macroviñetas** constituyen una excepción al sentido narrativo: normalmente presentan una información de carácter "sincrónico".* *Entonces la diferencia es que:* ***a)** secuencial: narra y **b)** simultánea: describe* *Pero no cabe hablar de mensaje estricta y únicamente narrativo. En principio, porque la distinción entre diacronía y sincronía, entre narración y descripción no es tan exclusiva como a veces se pretende. Cabe hablar, con más propiedad de predominio sincrónico en la descripción, sobre la base de la coexistencia temporal de los elementos que se describen y de predominio diacrónico de la narración. Pero frecuentemente la narración tiene que recurrir a descripciones momentáneas y viceversa.*
Iconización	Este es un planteamiento muy importante en las contribuciones de José Diéguez (1988:52) Es un espacio de doble función que cumple el dibujo de la historieta; por un lado representa su función normal (como dibujo, tipografía, composición de página-cuadrícula, globo de texto), pero por otro, este elemento pierde su función y se comporta como dibujo. Es un recurso que para su mayor profundización se requiere consultar esta obra bibliográfica. Algunos ejemplos del recurso de la *iconización* o *doble función*: **1)** Cuando una cuadrícula de composición de cómic, además de ser cuadrícula, se comporta como un edificio "rebanado", al que podemos mirar las actividades cotidianas de sus habitantes. **2)** Cuando un globo de texto de cómic, además de ser contenedor del texto, se comporta como una burbuja que está a punto de estallar por tanta cantidad de información que porta dentro.
Metáforas visualizadas	De acuerdo a José Diéguez (1988:82); la define como "contenido icónico dentro del globo". Es decir, es un dibujo dentro del globo de texto; entonces en lugar de mostrar texto, contiene un dibujo; ya sea metafórico o no. Luis Gasca y Román Gubern la refieren como ideogramas y metáforas visuales (1994:312); al respecto mencionan: *La metáfora es una figura retórica muy común en la poesía, en la que las palabras se utilizan con un sentido distinto al propio; en razón de cierta relación analógica. Por eso puede decirse que la palabra convertida en metáfora cumple una doble función de sustitución y de comparación. Como cuando se dice que bajo dos cejas lucen dos diamantes (en lugar de los ojos). El lenguaje de los cómics ha adoptado el principio sustitutorio de la metaforización...hasta llegar a crear verdaderos ideogramas progresivamente abstractos o conceptuales.* Respecto a las metáforas visualizadas, Will Eisner (1990:12), se refiere a éstas como *Ideogramas.*
Niveles de iconización	De acuerdo a José Diéguez (1988:60); se refiere a este recurso como al grado de realismo que puede tener una representación visual o gráfica. Ésta representación puede ser desde un nivel abstracto, un dibujo de nivel realista, una fotografía a color, o el modelo original. Con este aspecto podemos destacar que en un determinado grado de realismo, (e incluso, sumado a una estética de dibujo o también de trazo), que influyen de manera significativa y determinante en la generación de ambientaciones para una historia. Así también Scott McCloud (1993:29), hace referencia a las cualidades del dibujo como ícono.

Gutter y cerrado	De acuerdo a Scott McCloud (1993:66) describe este recurso dela siguiente manera: *Es el espacio entre viñetas… juega un papel de primer orden en la magia y misterio que reside en la entraña misma de los cómics… aquí, en el limbo del "gutter", la imaginación coge dos imágenes separadas y las convierte en una sola idea… aunque no se ve "nada" entre las dos viñetas, la experiencia te dice que allí debe haber "algo"… las viñetas de los tebeos* ***fraccionan*** *no solo el* ***tiempo****, sino también el* ***espacio****; ofreciendo un ritmo mellado y sincopado de momentos discontinuos… pero el cerrado nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad* ***continua y unificada****.* Podría decirse entonces que el cerrado es la relación que se crea en la mente de cada lector y el gutter es el espacio físico o no tangible entre viñeta y viñeta.
Relación viñeta a viñeta	A partir del principio del gutter y cerrado, Scott McCloud (1993:70) propone **6 tipos de relación viñeta a viñeta**: **1)** Momento a momento, **2)** Acción a acción, **3)** Tema a tema, **4)** Escena a escena, **5)** Aspecto a aspecto y **6)** Non-sequitur (sin relación). Para más información sobre este tema y otros modos de relación viñeta a viñeta, consultar capítulo Tipos de transición viñeta a viñeta y tipos de relación imagen-texto.
Relación imagen-texto	A partir del principio del gutter y cerrado, Scott McCloud (1993:152) propone **7 tipos de relación imagen a texto**: **1)** "Palabras específicas" (reiteración), **2)** "Dibujos específicos" (complemento), **3)** "Viñetas duales" (redundancia), **4)** "Aditivo" (refuerza o potencia), **5)** "Paralelo" (relato paralelo/simultáneo), **6)** "Montaje" (hibridación/iconización), **7)** "Interdependiente" (combinación dependiente). Para más información sobre este tema y otros modos de relación viñeta a viñeta, consultar capítulo Tipos de transición viñeta a viñeta y tipos de relación imagen-texto.
Metalenguaje	Aunque no lo refiere directamente Daniele Barbieri (1993:13), cita la valoración de las relaciones que sostiene el cómic con otros lenguajes, distingue 4 tipos de relación: **a)** Inclusión (un lenguaje incluido en otro: el lenguaje de la narrativa: cómic en el cine, por ejemplo). **b)** Generación (un lenguaje es generado por otro: el lenguaje del cómic es hijo de otros lenguajes: si deriva de la ilustración, de la caricatura o la literatura ilustrada). **c)** Convergencia (dos lenguajes convergen en algunos aspectos…tiene antepasado común con la gráfica, la fotografía, la pintura o aspectos en común con la poesía, música, teatro y cine). **d)** Adecuación (un lenguaje adecúa a otro: cuando el cómic remeda o imita a otro lenguaje: simula ser similar al cine, ejemplo de ello, la elipsis, ritmo, tempo, etc.)
Mediomorfosis	Es un término que se liga o relaciona a Roger Fidler en su texto *Mediamorphosis: Understanding New Media* (1997), y que se define como: La transformación de un medio de comunicación de una forma a otra, generalmente como resultado de la combinación de cambios de cambios culturales y la llegada de nuevas tecnologías… Es decir, la narrativa gráfica como medio de narración en imágenes ha ido mutando desde las cuevas prehistóricas, siendo la historieta una de sus derivaciones complejas. Actualmente es posible notar como la historieta se hibrida y muta con los soportes tecnológicos a gifs, videojuegos, cine, programación, scroll, etc.

CAPÍTULO 6. ALGUNOS TIPOS DE NARRATIVA O DESCRIPTIVA DE LA IMAGEN

Introducción	Este capítulo esboza algunos tipos de lectura de la imagen. Es importante mencionar que la información bibliográfica en torno a este tema es muy escasa. José Diéguez (1988:27) y Antonio Martín Infante (2010:7). Hacen un esbozo general de algunas modalidades que a continuación se citan. Este tema es fundamental, ya que la narrativa gráfica hace uso de éstas, principalmente en productos de carácter experimental. Es posible consultar más información sobre este tema en el capítulo Paradigma (curva dramática), estructura interna, tramas maestras (master plots), y estructuras internas.		
Algunas lecturas básicas de la imagen	**Narrativa**	Se caracteriza por tener una lectura secuencial, de orden cronológico, temporal, tradicional. Ejemplo: numeración, orden antes-después, causa-efecto, etc.	
		Diagonal	Se deriva de la estructura lineal, pero en direcciones o formas determinadas, en este caso diagonal; ya sea de arriba hacia abajo o viceversa.
		Circular	Se caracteriza por su estructura ordenada lineal, pero regresa al punto de inicio solo una vez.
		Elíptica	Se caracteriza por su estructura de orden lineal pero puede alterarse temporalmente en la edición, puede regresar al punto inicial solo una o varias veces.
		Bucle / Loop	Se caracteriza por su estructura de orden lineal pero regresa al punto inicial indefinidamente.
		Iterativa (lineal)	Se caracteriza por su estructura de orden lineal pero regresa al punto de inicio indefinidamente, cada una de estas veces presenta variaciones leves a muy evidentes.
	Descriptiva	Se caracteriza por tener una lectura simultánea o instantánea. Es decir, se leen todos los elementos del conjunto al mismo tiempo. No es ordenada; tiene 3 modalidades: **a)** Jerárquica (destaca y se leen de manera piramidal sus elementos, de mayor a menor), **b)** Homogénea (todos los elementos son muy similares, se confunden), **c)** Infográfica (se caracteriza por tener una lectura mixta; es decir, tanto narrativa como descriptiva, ya que desglosa información solo verbal o bien verbal y visual.	
Algunas lecturas complejas de la imagen		**Abismación frontal** (acercamiento)	Se caracteriza porque el recorrido de esta lectura en lugar de ser de izquierda a derecha o viceversa, es hacia adelante, muy similar al efecto visual del zoom in o fade in o acercamiento.
		Abismación inversa (alejamiento)	Se caracteriza porque el recorrido de esta lectura en lugar de ser de izquierda a derecha o viceversa, es hacia atrás o inversa, muy similar al efecto visual del zoom out o fade out o alejamiento.
		Metanarrativa (uno dentro de otro)	Se caracteriza por que dentro de una imagen puede haber "otra" cápsula de información. Ejemplo: una forma en la que se justifica este recurso es que dentro de un globo de texto, en lugar de contener texto, contiene otra imagen o una metáfora visual. Es similar a la estructura de muñecas rusas. Uno dentro de otro.
		Acróstica	Se caracteriza porque su lectura puede dirigir al lector a diversas direcciones: izquierda, derecha, arriba, abajo, enfrenta, atrás, diagonal hacia arriba o abajo. Ejemplo: sopa de letras.
		Ramificada	Como su nombre lo indica, su estructura es muy similar a una ramificación, puede ser o no visible (videojuegos) o bien un mapa conceptual con imágenes.
		Rizomática	Se caracteriza por ir de lo general a lo particular o viceversa. Ejemplo: se inicia una referencia de manera genera (un país) y se particulariza (hasta enfocarse a uno de los habitantes en concreto).
		Transmedia	Se caracteriza por ser una lectura derivada de la influencia o interacción de las redes sociales o internet. Es decir; está mediada por los consumidores. Un ejemplo: el color de un logotipo modificado por estudio de marketing tomando como referencia las redes sociales.

		Hipertextual	Se caracteriza por que la narración visual puede vincular con otra referencia, con otra imagen por ejemplo; generalmente su soporte es digital, y funciona ya sea a modo de enlace o link. Un ejemplo de esta modalidad es el *código QR* que se encuentra en el extremo superior derecho y que el enlazarse con éste, hiper vincula con otra imagen.	
		Caleidoscópica	Son múltiples lectores que se desarrollan de manera simultánea sin vincularse directamente o bien en el clímax o desenlace de la narración.	
		Metalepsis	Se caracteriza por alterar el planteamiento temporal o narratológico dentro de un mismo panel, en lugar de hacerlo de manera secuencial. Es decir, el resultado de este recurso parecerá algo ilógico o incoherente, a menos que lo justifique la trama o tema. Ejemplo: presente, pasado y futuro mezclados o a modo de collage.	
		Contrapunto	Es similar a un collage, pero **no hay vínculo** temático (o es indirecto o ilógico) entre los elementos.	
		Cento	Es similar a un collage, pero **sí hay vínculo** temático (es directo y lógico) entre los elementos.	
		Iterativo (formal)	**Por sustracción**	Se caracteriza por ser una lectura que gradualmente va restando sus elementos. Ejemplo: Una flor que gradualmente se va deshojando.
			Por suma	Se caracteriza por ser una lectura que gradualmente va agregando o sumando elementos. Ejemplo: copo de nieve que se vuelve una gigantesca masa de nieva conforme va rodando.
			Por variación	Se caracteriza por que su lectura gradualmente va generando variaciones en sus elementos, pero la lectura temática es coherente. Ejemplo: conjunto de diapositivas sobre las mujeres de una ciudad en específico.
		Método de referenciación *Erlich*	Se caracteriza por que su lectura visual requiere de indicadores que orienten de manera directa las interpretaciones del lector. Ejemplo: el mapa de un centro comercial o algunos casos de infografías o algunos casos de caricatura política.	
		Híbridas	Puede ser una mezcla, de dos o varias modalidades de las mencionadas u otras.	
		Personalizadas	Puede generarse acorde a un contexto o bien por adecuaciones específicas a un proyecto o situación en particular.	

CAPÍTULO 7. QUÉ/ CUÁNTO/ CÓMO/ ESTILO/ ICONIZACIÓN/ SUSTANTIVACIÓN/ ADJETIVACIÓN

Introducción	Este capítulo se enfoca a varios aspectos que requieren ser matizados para su abordaje. Ya que en esencia, éstos se refieren a las diversas características de los elementos: verbales (texto), visuales o icónicos (dibujos), sonoros (onomatopeyas), o cinéticos (líneas cinéticas). Se desglosa de la siguiente manera: **a)** El grado de realismo (o iconicidad), **b)** La cantidad (ya sea de elementos, escala, volumen, proporción, etc.), **c)** El modo o cómo en que ésta cantidad de elementos es representada, **d)**Es estilo visual o estético a que remite, **e)** Cómo se ve modificada, en cuánto a su forma original para representar dinamismo o movimiento y **f)** La lectura inconsciente que realiza el receptor. A continuación se describen, de acuerdo a las significativas aportaciones que plantea José Diéguez (1988:58).
Niveles de iconicidad	Este aspecto refiere al grado de detalle o grado de realismo en que es representado un elemento; es más evidente en los de naturaleza visual o gráfica. Este nivel de iconicidad o realismo ha sido desarrollado a diversos grados o niveles, que van desde: Representación abstracta, dibujos figurativos estilizados, dibujo realista, fotografía b/n, fotografía color, holograma 2D, holograma 3D, modelo en escultura a escala y por último la referencia real (una persona, por ejemplo). Abraham Moles (1981:53).
Iconización	Este aspecto corresponde a la cualidad que tienen las imágenes para poder ser representadas a diversos grados de realismo hasta la abstracción. Es decir, prácticamente toda imagen está sujeta o es viable para representarse desde un grado abstracto, hasta un grado de natural o físico. Por ejemplo, la representación abstracta de un caballo o ave, hasta llegar al grado realista máximo: la representación real, o sea, la presencia del objeto real en sí.
Estilo	Este aspecto se refiere al modo en que la representación (más evidente en el dibujo), es afectada por un estilo o modo estético. Es decir, un ejemplo aplicado al cómic es cómo se vería el dibujo de un caballo o un ave en estilo *comic underground*, o estilo *manga* o estilo *línea clara*, o *línea atom*, estilo académico, etc. Es posible notar como cada estilo remite un ambiente en específico, o bien un contexto cultural o artístico o incluso social. De ahí, la importancia de percibir qué estilo puede reforzar o incluso desvirtuar un discurso visual o gráfico. Es tener cuidado con este aspecto, ya que si bien, un argumento puede ser excelente, pero si el ambiente o estética del dibujo contrasta o desvirtúa (sino es esa la intención original), puede afectar el conjunto.
Dibujo iconizado	Esta característica es más evidente cuando reconocemos en inicio las funciones internas de un elemento icónico, gráfico o visual como código (código: que cumple con funciones específicas, ya sea como "viñeta", o como "línea cinética" o bien, los elementos tipográficos que conforman las "onomatopeyas"). Entendiendo esto, un ***dibujo iconizado*** es aquel que siendo primero un código, se convierte en simplemente un dibujo, conservando visualmente la apariencia de código o bien, incluso sería correcto decir, que los "**dibujos se iconizan**". Por ejemplo, la viñeta puede convertirse en una "ventana" o una "burbuja" (pero estos, es importante insistir, no pierden su función original, que es comportarse como viñeta); la representación de un sonido puede convertirse en un edificio que escala un personaje (y continúa conservando la función como onomatopeya), etc. **En resumen**: un dibujo iconizado, es aquel que siendo **icono**, puede comportarse como **dibujo** (ejemplo, una retícula de viñetas **se comporta como** un edificio).
Sustantivación icónica	Este recurso refiere al **qué** represento y **cuánto** represento. Es decir, alude a cantidades. Ya que en determinadas partes de la narración se requiere reforzar sensaciones por medio de la cantidad de lo representado, sean objetos o estados de ánimo por medio de lenguaje corporal o gestuarios. Esto es muy evidente en cualquier tipo de historieta; es evidente desde la cantidad de volumen muscular de un súper héroe para representar su fuerza o valor; o bien la ausencia total de elementos en una página para referirnos a un descanso, silencio u oscuridad. Entonces es con la sustantivación que podemos reforzar sensaciones o ambientes, estados de ánimo o incluso empatía con los personajes.

Adjetivación icónica	Este recurso refiere al cómo, modo o manera en que represento, exagero o minimizo una representación gráfica (un dibujo), para generar dinamismo o suspenso psicológico. Cabe recalcar que el estilo o estética del dibujo aquí no es lo mismo necesariamente, este punto ya se planteó en el bloque de Estilo. La Adjetivación icónica cosiste en el modo en que los elementos cinéticos y fonéticos representan movimiento y como son "afectados o modificados" los dibujos por la acción o las emociones por ello. Es más evidente en el grado de dinamismo mostrado en los personajes, gestos, objetos o incluso los fondos. Una aportación importante y significativa de José Diéguez (1988:59), plantea que absolutamente todo lo contenido tanto en viñeta como en página es "personaje"; incluso elementos inanimados, como ambientes, fondos, paleta cromática o estilos de representación: a esta complementación de todos los elementos, le denomina Analogía perceptual. Entonces, es necesario reiterar, que como generalmente se plantea, no solo el elemento "humano" o con antropomorfismo (mezcla con características físicas de animales), es personaje, sino todo lo que constituye el contexto de la viñeta y de la página. Ejemplo de cómo influye el fondo o último plano en la lectura de la viñeta: no es lo mismo una pareja de novios en la banca de un parque con fondo: **a)** un día soleado con mariposas y flores o **b)** día lluviosos con rayos, y murciélagos.
Forma y su lectura inconsciente	Partiendo de lo anterior, es como podemos percibir la importante contribución de José Diéguez al reconocer el qué, cuánto, cómo, modo de la representación visual influye significativamente en el ambiente de una narración gráfica; ya sea reforzando o incluso desvirtuando el discurso del proyecto narrativo.
Viñeta, composición de página, tipografía	Entendiendo que "**todo**" es **protagonista** en un proyecto narrativo; es necesario distinguir que, aunado a lo anterior, se suma como elemento protagónico que puede desvirtuar o reforzar la narración, la forma de los elementos que utilicemos; por ejemplo, los tipos de composición, tipografías, formas de la viñetas, globos, etc.
Sensación de dinamismo	Como parte de la adjetivación icónica (e cómo, modo o manera representan los elementos), se reitera que un elemento significativo que incide en la sensación de dinamismo es la distancia entre la línea de piso y los elementos dinámicos. Es decir, a mayor dinamismo, menos estarán tocando la línea de piso los objetos o personajes implicados. Esto se refuerza además con la suma en la elección de tipo de plano, encuadre, angulación, perspectiva, etc., todo ello, con el fin de reforzar el efecto en el diseño de la viñeta y la página, así como en el tempo o velocidad psicológica de la narración.
Nivel de realismo o detalle afectan o inciden en el tempo de la narración	Este aspecto es planteado por McCloud (1993:90), para referir que entre más detalle o grado de realismo exista en el dibujo contenido en la viñeta, el tempo se alentará; pudiendo sumarse a este recurso el aspecto de la dimensión de la viñeta (como la *splash page*-doble página, en comparación con el tiempo de lectura de una viñeta de dimensiones mínimas dentro de la página. En resumen: una viñeta grande y con más grado de detalle tendrá un tiempo más lento de lectura, que una suma de viñetas pequeñas más sintéticas en el dibujo.
Gestuarios y lenguaje corporal	Tanto Will Eisner (1990:102) y Mike Chinn (2004:108), refieren a la importancia del lenguaje corporal como una herencia de los signos visuales que han servido a los seres humanos para comunicar estados anímicos, actitudes e incluso reflejar estados subconscientes, o bien de alerta o peligro. Siendo antecedentes de ello las pinturas primitivas rupestres, evolucionando hasta ser codificados, tanto lenguaje como de rostro como de cuerpo. Algunos gestos o actitudes que pueden mencionarse como ejemplo de ello son; confianza, protección, peligro, agresión, alerta, amistad, miedo, amor, comodidad, etc. Como lenguaje corporal representan una exteriorización de sentimientos, pensamientos e intenciones. Juega un papel indispensable la intensidad en la representación de los gestos, así como la estética, siendo sumados otros elementos externos tales como la iluminación o efectos de contraste. Sumar a ello la paleta cromática, así como el efecto de los diálogos, encuadres, perspectivas, planos, ángulos, etc. Es una suma o complemento de todo.
Iluminación y efectos de contraste	Un aspecto que liga, enlaza y suma el modo de representación es la iluminación, ya que desempeña, refuerza, minimiza o incluso desvirtúa aspectos psicológicos o dramáticos del proyecto narrativo. En el aspecto de la iluminación se ven implicados recursos como simbolismos (estética, contextual, temporal, discursiva, conceptual, ideológica, etc.), intensidad de la luz, así como su elemento contrario, la sombra, ambos se complementan; luz y sombra; así como la dirección de la luz, intensidad. En este recurso de la ambientación a partir de claroscuros y es vital el juego y variaciones de juego de contraste.

CAPÍTULO 8. VECTORES DE LECTURA Y RELACIÓN DIRECCIONAL

Introducción	Este capítulo se enfoca a un aspecto fundamental en la narrativa gráfica; que es la dirección de la lectura. Con ello, es necesario mencionar que el **factor cultural** es determinante, como lo refieren varios teóricos y dibujantes al respecto, como José Diéguez (1988:28), Will Eisner (1990:43), McCloud (1991:14) o Millidge (2009:35). El factor "antes-después" en la historieta es resultado de la escritura y lectura occidental; existiendo obviamente diferencias en otras culturas, en las cuales el proceso de lectura es distinto, ejemplo de ello es la dirección de lectura en la cultura árabe o la oriental. Es entonces que la característica secuencial o narrativa es un ejemplo del condicionamiento cultural; es decir, guarda o mantiene un orden de lectura la narrativa gráfica o de las imágenes, bastante similar a como se realiza la lectura de un texto de letras.
Lectura narrativa	Se mencionó en capítulos anteriores que este tipo de lectura se caracteriza por ser lineal, temporal, diacrónica, secuencial, lógica (como una numeración, por ejemplo). Su esquema de lectura inicia en el extremo superior izquierdo y concluye en el extremo inferior derecho, (su estructura de lectura es muy similar a una **Z**)
Lectura descriptiva	En cambio, en esta modalidad, la **línea de indicatividad** (como también se le denomina a esta dirección de lectura), tiene las siguientes características, que también ya se han mencionado en diversos capítulos anteriores: es simultánea; similar a la lectura de una fotografía instantánea. Cuenta con dos modalidades: **a)** Jerárquica: se caracteriza porque su lectura da inicio con algún elemento que destaca a la mirada del lector, ya sea por el color, escala, disposición, continuando la lectura con los elementos que gradualmente fueron menos llamativos a la mirada; es decir, va de mayor a menor. b) Homogénea: Se caracteriza porque su lectura es arbitraria, ya que los elementos que contribuyen a la composición son bastante similares en color, escala, disposición, etc.; es esta cualidad de homogéneo o incluso en casos de caótico, que la lectura genera una sensación ya sea de monotonía o bien, de caos.
Vectores de lectura	Estos recursos constituyen la relación que guardan todos y cada uno de los elementos de una composición, a partir de la orientación de los cuerpos, rostro, miradas, ojos, brazos, atención. Es decir, a quien "miran" o hacia a dónde se proyectan esas fuerzas reales o imaginarias de esos cuerpos. Están presentes principalmente en las composiciones con lectura descriptiva; incluso es posible afirmar que la composición de cada uno de los paneles o viñetas son como cápsulas descriptivas, que posteriormente se van articulando con una estructura secuencial o narrativa, ya que los contenidos de las viñetas utilizan para su composición los vectores de lectura. Entonces se reitera que las composiciones descriptivas se constituyen de un solo panel, y la estructura narrativa las articula.
Método de referenciación *Elrich*	Este es un recurso que se caracteriza en que su lectura visual requiere de indicadores que orienten de manera directa la interpretación del lector; un ejemplo de ello, es la disposición de los globos de texto de una página de una historieta. Generalmente se caracterizan como si fueran flechas que dan indicaciones específicas.
Recorrido visual (eye tracking)	Como su nombre lo indica, es el movimiento ocular que se genera al observar una imagen. Es decir, es una trayectoria, como si fuera una línea que "registra" el recorrido visual. Algunas de esas modalidades de recorrido visual son las siguientes: **a)**Que registra **zonas** (como si fuera una especie de marcador o plumón que insiste en señalizar dónde se fija la mirada, simulando dejar manchas mayores donde hubo una mayor atención del lector, y dejando "manchas" mínimas o incluso nulas, donde la atención fue nula también. **b)** Que registra **recorridos** (como si fuera una flecha, ya sea lineal o ramificada) y que también indica puntos de mayor atención, así como también los de nula atención. Esta condición de la percepción es fundamental para la lectura de la imagen dentro de la narración y descripción gráfica, ya que nos permite identificar de qué modo generar composiciones adecuadas a lo que queramos desarrollar, así como para tener un mayor control de las zonas de más atención dentro de nuestra composición de página y viñeta.

Lectura de viñeta y página	Los recursos relacionados a la lectura de la imagen mencionados son visibles, tanto dentro de la composición en la viñeta, como fuera, es decir, en la composición de la página. Ya sea en la modalidad de composición narrativa o descriptiva. Otro aspecto que es vital reiterar, ya se mencionó: entre más grado de detalle o realismo posea una viñeta o página, mayor será el tiempo de lectura, a diferencia de espacios en blanco o minimal o sencillos. McCloud hace algunas observaciones al respecto (1993:90).	
Raccord o (continuidad)	Este recurso es la continuidad de lectura entre una página y otra. Es decir, se asemeja al ***Efecto Zeigarnik*** o "***continuará…***". También es conocido en el campo de la narración como ***Cliffhanger***; este recurso tiene la finalidad de generar **suspenso** en el lector al momento de continuar la lectura de otra página o bien del siguiente episodio.	
Movimiento/ tiempo/ desplazamiento	A continuación, se citan algunos moduladores de tiempo o recursos narrativos que generan la sensación de expansión, compresión o incluso pausa dentro de la narración del proyecto. Pueden consultarse más datos en el capítulo *Moduladores de tiempo.*	
	Ralentí	Este recurso narrativo se caracteriza por desacelerar la narración, ya que desglosa la acción en varios paneles adicionales; es decir, expande el tiempo. También el desglose puede ser: **a)** Progresivo: varios paneles. **b)** Transitivo: se descompone el elemento "en movimiento" lo simula con líneas cinéticas. **c)** Por metalepsis: es similar al progresivo, es decir, descompone la acción en varios paneles, pero la diferencia es que en lugar de presentarlos de manera desglosada, los unifica todos en un solo panel. El efecto es similar a como si apareciera en elemento en acción, desplazándose en el espacio, como si fuera un registro de movimiento o instantáneas. **d)** Cromático o tonal: la desaceleración se produce por un desglose secuencial en el que el conjunto de viñetas simulan un cambio de color (madurar un fruto, o bien de oscuro a claro (el amanecer visto desde una ventana).
	Abismación o por (Zoom in/zoom out)	Esta modalidad de recorrido se caracteriza por una lectura frontal o inversa (de adelante hacia atrás o viceversa). Similar al caer en un abismo, también el efecto es similar al zoom in/zoom out. Mediante este tipo de desglose puede utilizarse esta modalidad de ralentí, es mucho mejor el efecto si lo justifica el argumento.
	Decoupage Analítico (cerrado) o Sintético (abierto)	Este recurso "desglosa" un elemento (ejemplo; un personaje, en un conjunto de encuadres; uno por viñeta. El efecto puede varias de acuerdo a la composición de página, así como a la dimensión de todas y cada una de las viñetas. Existen dos tipos principales: **a)** analítico: este consiste en que los encuadres son en la modalidad de primerísimo plano o cerrados, lo cual genera un efecto psicológico, intimista o dramático. **b)** sintético: este consiste en que los encuadres son en la modalidad de planos abiertos, generales o panorámicos, lo cual genera un efecto dinámico, de referencia, de ambientación espacial, geográfica, simular movimientos de cámara como paneos, etc.
	Tracking	Equivalente al movimiento de cámara que no tiene un eje fijo; es decir, no gira, sino que es más dinámico, puede simular seguir al personaje, es móvil, libre.
	Panning	Equivale al movimiento de cámara de izquierda a derecha o viceversa, pero cuanta con la particularidad de que gira en su propio eje, es inmóvil. (En la historieta es similar al efecto ralentí en cuanto al desplazamiento de la mirada del lector, pues "recorre" la composición de la viñeta, la cual para la aplicación de este recurso debe ser **horizontal** para reforzar el efecto).
	Tilt up/ tilt down	Equivale al movimiento de cámara de arriba hacia abajo y viceversa (en la historieta es similar al efecto ralentí en cuanto al desplazamiento de la mirada del lector, pues "recorre" la composición de la viñeta, la cual para la aplicación de este recurso debe ser **vertical** para reforzar el efecto).

	Crane up/ crane down	Este recurso equivale al acercamiento extremo. Esa es la diferencia con el recurso del Tilt up/ tilt down. (En la historieta es similar al efecto ralentí en cuanto al desplazamiento de la mirada del lector, pues "recorre" la composición de la viñeta, la cual para la aplicación de este recurso debe ser **vertical** para reforzar el efecto).
Elipsis	Contrario al recurso de la ralentización que agrega paneles para desacelerar la narración, La elipsis reta o quita paneles de manera estratégica, esto con objeto de seleccionar los más significativos de acurdo a la finalidad de la narración. Con este efecto de la elipsis al quitar paneles o tiempos no importantes, la narración se "acelera", es decir, se vuelve más dinámica. Este recurso se debe utilizar para escenas de acción, si es que así se requiere o bien estudiar todos los recursos mencionados, para saber cuál refuerza nuestra narración gráfica.	
Repetición /pausa	Este recurso consiste en "repetir" un panel. Este efecto de repetición, desacelera, o bien, puede dar la sensación de pausa. Este recurso es perfecto si la historia requiere mostrar monotonía, aburrimiento o bien, espera eterna. Este recurso puede utilizarse en dos modalidades: **a)** Repetir exactamente la misma viñeta (aquí puede haber muchas posibilidades, ya sea repetir el dialogo, dejar que transcurra el dialogo, hacer leves variaciones, etc.). **b)** Repetir la misma situación, solo que en lugar de replicar exactamente la misma viñeta, es mostrar la situación pero desde diversos ángulos o encuadres; esta modalidad enriquece mucho la pausa, lo cual la emparenta con la ralentización.	
Estilema	Este recurso narrativo consiste en "ocultar", es decir, nos muestra una imagen que no corresponde necesaria o directamente a lo que está mostrando la información verbal. Tiene la particularidad de que para que sea mucho más efectivo este recurso, debe fundamentarse o justificarse su uso, de acuerdo al argumento de la narración. Ejemplo: Viñeta en negro total; diálogo o didascália: *esperaba, lentamente el sonar de su despertador…*	

CAPÍTULO 9. DESGLOSE DE ELEMENTOS FONÉTICOS

Introducción	El desglose de los elementos fonéticos de la historieta en este capítulo aparentemente son menos y menos complejos. Sin embargo, es importante enfatizar que estos elementos son los encargados de representar el sonido y su volumen. Para poder representar y dar la sensación de volumen y mostrar características de los sonidos, se recurre a la utilización de tipografía acorde a tal fin y contexto, por ejemplo, si una palabra requiere representarse como un murmullo, se utilizará una tipografía discreta, a diferencia si necesitamos representar un sonido violento, podemos recurrir a exagerar la dimensión o tamaño de la tipografía e incluso elegir una tipografía visualmente estridente, que refuerce esta sensación. Es posible también que los sonidos invadan otras viñetas para reforzar efecto de invasión ruidosa. A continuación se agregan algunos ejemplos del uso de estos elementos fonéticos.
Onomatopeyas	**Onomatopeya:** Son sonidos hechos por objetos, menos y **no** por la boca humana. Ejemplos: *slam!, pum!, bank!, clap, clap!, crash! , ring!, splash!,* etc. **Iconización**: Este recurso se llama así porque la representación del sonido, puede comportarse tanto como "onomatopeya", y como "dibujo". **a)** Sustantivación: **cantidad de veces** representado (no es lo mismo sólo una vez, que un conjunto de veces, incluso hasta llegar a la saturación). **b)** Adjetivación: **modo, manera o cómo** es representada la onomatopeya, de forma discreta como un sonido quedo o espectacular, como un ruido que invade todo el espacio (incluso desborda a otras viñetas).
Sonidos inarticulados	**Sonido inarticulado:** Son sonidos hechos por la boca humana, menos y **no** por objetos. Ejemplos: *muak!* (besar) *Zzz!* (roncar), *gulp!* (pasar trago), *achu!* (estornudar), *cof cof!* (toser), *snif* (sollozar), etc. **Iconización**: Este recurso se llama así porque la representación del sonido, puede comportarse tanto como "sonido", y como "dibujo". **a)** Sustantivación: **cantidad de veces** representado (no es lo mismo sólo una vez, que un conjunto de veces, incluso hasta llegar a la saturación). **b)** Adjetivación: **modo, manera o cómo** es representada el sonido inarticulado, de forma discreta como un **murmullo** quedo o espectacular como un **grito** que invade todo el espacio (incluso desborda a otras viñetas).
Actividades sugeridas/ Ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer revisión de historietas de diversa naturaleza, con objeto de distinguir sus elementos básicos y los usos que se les está dando. Haz experimentos copiando viñetas y alterando el tamaño o dimensión de las onomatopeyas y sonidos inarticulados; nota el efecto de volumen que provocan al ser alterados. Distingue las estéticas de representación de onomatopeyas y sonidos inarticulados cada estilo de historieta.

CAPÍTULO 10. DESGLOSE DE ELEMENTOS CINÉTICOS

Introducción	Este capítulo aborda los elementos cinéticos; estos son los encargados de aportar la sensación de "**movimiento**" y/o "**dinamismo**" a los elementos visuales o dibujos que aparecen en la historieta. Según Román Gubern, se desglosan principalmente en dos modos: **a)** Líneas de movimiento y **b)** Descomposición de movimiento. Sin duda, es fundamental, hacer revisión de la bibliografía especializada, hay infinidad de ella disponible en línea. **Entre más soluciones hayas estudiado en diversos géneros de historieta, tendrás más opciones**, no te limites a una, a menos que tu objetivo sea especializarte en algún estilo.
Sensación de dinamismo	El objetivo de los elementos cinéticos es el movimiento y el dinamismo, como ya se mencionó al inicio; sin embargo, dentro de cada género, estilo, estética, temática de historieta, hay determinados códigos o "modos" de realizarlos. Es decir, aquí se está planteando de manera general, de ahí, se insiste recurrir a la bibliografía especializada. Algo en común en cualquier género es que *la sensación de dinamismo será más evidente en los elementos visuales dibujados, entre menos toquen la línea de piso*, como menciona José Luis Rodríguez Diéguez; otro recurso es la composición predominantemente diagonal, ya sea en la angulación del encuadre o forma de la viñeta o perspectiva.
Cantidad de líneas o elementos cinéticos	La cantidad, calidad y estética de la línea en la representación de los elementos cinéticos está entonces sujeta al tipo de historieta, de ahí que se sugiera examinar diversos géneros estéticos como el *manga, cómic, americano, línea nueva, atomb, clara, línea chunga o cómix,* cada uno e incluso cada dibujante en su estilo, lo resuelve de manera distinta, pero respetando en cierta medida, la dirección de las líneas.
Estilo y estética de la línea	Pueden ser representadas de manera limpia, de modo *sucio*, líneas gruesas, hechas con regla, temblorosas, arquitectónicas, *"peludas"*, o incluso nulas o inexistentes, como en historietas de corte realista o fotonovelas.
Dirección de las líneas o elementos cinéticos	Pueden ser en configuración radial (como irradia el sol), de modo horizontal, vertical, diagonal. Todo ello, acorde al efecto a representar, como velocidad, una caída, un golpe, una vibración, temblor, un efecto de desenfoque, efecto de trayectoria, explosión. Es vital señalar que el efecto podría verse reforzado al combinarlo con elementos de "sonido", como las onomatopeyas y la dimensión o tamaño de éstos.
Composición/ encuadre/ angulación/ perspectiva/ estética y niveles de realismo	En este apartado, de alguna manera es posible referir a la **suma del todo** para la generación tanto de **dinamismo**, como de **sensación de movimiento**, tanto en la viñeta como en la composición de página y el montaje. Se mencionó que finalmente, el efecto dependerá del tipo de historieta que tomemos como referencia para lo que realicemos. Algunas requieren, por ejemplo, depurar o perfeccionar la perspectiva, como la historieta manga o superhéroes a diferencia de algunas que incluso anulan la perspectiva, como la tira cómica o algunos cómics de autor o el cómic subterráneo, pues su discurso visual es distinto. De ahí que lo ideal, sea "estudiar" los códigos estilísticos y/o visuales del tipo de historieta elegida.
Descomposición de movimiento	La descomposición de movimiento es otra de las estrategias para la generación de dinamismo o movimiento mencionada por Román Gubern; quizá esta modalidad no sea tan usual. Consiste en plasmar las fases sucesivas del movimiento, simulando contornos múltiples; como una especie de *"eco óptico"*.
Actividades sugeridas/ Ejercicios	El mejor ejercicio para detectar y dominar estos elementos cinéticos es "estudiar" las viñetas que hacen uso de éstos y copiarlos. Este ejercicio sugerido no es nuevo, de hecho es con el que usualmente han aprendido muchos dibujantes: observando, copiando, dibujando, ello llevará a poder realizar posteriormente tus propias historietas.

CAPÍTULO 11. EL MATERIAL Y SU LECTURA INCONSCIENTE (LO MATÉRICO)

Introducción	Este capítulo procura profundizar en lo referente a lo matérico. Por matérico podemos entender que es la lectura inconsciente del material con que está hecho algo. En este caso concreto, es posible hacer referencia del papel donde está impresa una historieta, el tipo de tinta, o técnicas utilizadas para generar una ambientación a la historia planteada. También es posible plantear los diversos tipos de impresión que pueden utilizarse para tal finalidad; en este sentido, podemos afirmar que en efecto, es muy distinta la lectura de una historieta realizada en técnica de huecograbado, a diferencia de realizar exactamente la misma historieta en técnicas digitales o incluso, plantear exactamente la misma historieta en técnicas tridimensionales, tales como la cerámica, a diferencia del modelado digital 3D. Notamos entonces que la técnica, soporte y tipo de impresión, influyen de manera determinante en la lectura de una historieta. Haciendo alusión a ciertos contextos espacio temporales en algunos casos: por ejemplo, una historieta hecha en grabado, puede remitir o reforzar una historia que trata un tema tradicional, o una técnica digital refuerza una historieta cuyo tema es la tecnología o ciencia ficción; aunque siempre es posible hacer un cuestionamiento de este refuerzo tema-material; por poner un ejemplo; una historieta de ciencia ficción planteada en grabado puede reforzar la lectura de una historia de estilo retro y ciencia ficción a la vez; siempre es necesario plantear al respecto casos específicos y notar en qué casos resultó exitoso y en otros un resultado no tan afortunado.
Materiales	Grafito, lápices de cera, tintas, carboncillo, crayolas, plumones, esténcil, transfer, acuarela, óleo, acrílico, serigrafía, etc.
Técnicas	Collage mixto (papel, telas, etc.), Collage (digitalización de objetos directamente en plancha de escáner), Collage digital (trabajo con imágenes digitales de origen, o de internet), Collage análogo (a partir de recortes u objetos varios y/o fotografías análogas), Collage híbrido (digital y análogo). Recorte de siluetas ("sombras chinescas"), Fotografía (aplicación como "fotonovela"), Manipulación digital (intervención o alteración de fotografías o imágenes con efectos como multiplicación, clonación, filtros, dimensión elementos), Dibujo digital (ya sea utilizando como referencia un dibujo análogo digitalizado o bien un dibujo digital de origen), Grabado, Huecograbado, Braille, Tejido, Bordado en textiles, Modelado (pasta epóxica, plastilina, cerámica, varios, 3D), Pirograbado, Pixel art, Glitch art, Hibridación o mezcla de estos.
Soportes	Papel (diversos tipos) cartón, digital, pared, piso, tela, madera, vidrio, piedra, acrílico, piel, objetos, cerámica, etc
Tipos de impresión	Fotocopias, impresión (laser, digital, offset), risografía, serigrafía, etc.
Actividades sugeridas/ Ejercicios	Realizar búsqueda de diversos tipos de historietas a partir de los materiales, técnicas, soportes y tipos de impresión que han utilizado. Entre más diversa sea la búsqueda, será más enriquecedora.

CAPÍTULO 12. LA EVOLUCIÓN DEL DISCURSO NARRATIVO (CLÁSICO/MODERNO/POSMODERNO/TRANSMODERNO

Introducción	Este es un término que se toma de la teoría de Lauro Zavala. En el caso concreto de este manual, se realizará una adecuación. Esta adecuación se hace evidente en la narrativa gráfica desde los modos de transición de viñeta a viñeta; así como en los modos de relación imagen-texto.	
Evolución del discurso	**Clásico**	Se caracteriza por respetar el orden cronológico de la narración: inicio-nudo-desenlace. La **arquitrama** es la forma básica que se compone de estos tres actos. Un ejemplo es la relación coherente o lógica de significado de una imagen-texto o bien, una relación lógica y coherente de un proyecto audiovisual entre la imagen y sonido. Un ejemplo de estructura cronológica puede ser un documental de estructura tradicional.
	Moderno	Se distingue por romper con la tradición del arquitrama; es decir, puede desarrollarse en orden distinto al cronológico. Cuando la estructura no posee una estructura secuencial cronológica se le denomina **antitrama**. Generalmente los proyectos con antitrama que poseen una estructura no lineal o "*no narrativa*", son de carácter experimental o temática onírica. En esta la relación imagen-texto o imagen-sonido se contradice o es opuesta. Un ejemplo es la representación de un sueño sin sentido.
	Posmoderno	Se distingue por la utilización de parodias, intertextos o citas que aluden a obras clásicas, modernas, posmodernas o transmodernas. Es importante en esta modalidad que cada espectador tiene una recepción distinta según su formación cultural o generacional. Un ejemplo de este tipo de discurso es la escena de la explosión de una bomba atómica que es musicalizada con música de vals.
	Transmoderno	Se distingue por la utilización de la mediomorfosis así como de los metalenguajes. Es decir; la narración se adapta, muta o evoluciona a otros soportes o medios de comunicación. La narración toma "prestados" elementos de otras disciplinas para poder funcionar. Otra de sus características es que sus proyectos, productos o derivados tienden a viralizarse o globalizarse en medios de comunicación. Otra de sus características son las readaptaciones al formato digital en línea, así como los proyectos en modalidad de colaborativos entre productor y consumidores. Un ejemplo de este tipo de discurso son los proyectos transmedia utilizados en la publicidad y mercadotecnia; éstos se caracterizan por orientarse de manera directa por la opinión y colaboración de los consumidores.

CAPÍTULO 13. DISCURSO VISUAL Y DISCURSO VERBAL (DIFERENCIAS GUIONISTA Y DIBUJANTE)

Introducción	Este es un capítulo que busca plantear algunas de las diferencias más significativas entre el discurso verbal, así como entre el discurso visual dentro del quehacer del historietista. Sin duda, es de vital importancia hacer una distinción concisa de la labor del guionista a la del dibujante; o bien, cuando en su caso el historietista ejerce ambas funciones, reconociendo lo que ello implica. Por desgracia, ha habido una cultura dentro de la narración gráfica en la que predomina el reconocimiento al dibujante y el guionista es dejado de lado como si su labor no tuviera valor. La labor del guionista es generalmente subestimada, en prácticamente todas las disciplinas narrativas, sean éstas cine, teatro, historieta, televisión, etc. Son en verdad realmente raras las ocasiones en que se valora su trabajo. Aquí, por lo pronto se esbozan algunos aspectos. También con este capítulo se busca que tanto dibujante como guionista reflexionen sobre la tarea de cada cual y la del otro. Ello contribuye en gran medida a enriquecer y mejorar el trabajo de ambos. Otro aspecto importante es la capacidad de reconocer cuando se tiene más habilidad para uno Por último, es necesario hacer la mención de que sobre el tema de la labor del guionista en la narrativa gráfica no es tan extensa. Este material procura al menos establecer algunos puntos de referencia para futuras investigaciones.

Diferencias

¿Qué hace el guionista de historietas?	**¿Qué hace el dibujante de historietas?**
DISCURSO VERBAL Consiste en el desarrollo del argumento, tramas, escaleta verbal, diálogos, page break y panel break (sugeridos), desarrollo de concepto, adaptación literaria, adecuación estilística, diseño de personajes , ambientes, tramas a partir de arquetipos y valores binarios, arcos de transformación, ingeniería narrativa, storyline, moduladores de tiempo, metáforas verbales, etc.	**DISCURSO VISUAL** Consiste en el desarrollo del concepto visual, de personajes, ambientes, vestuario, utilería, page break y panel break (prácticos), escaleta visual, storyboard, puesta en página, tipos de transición viñeta a viñeta e imagen-texto, moduladores de espacio, metáforas visuales, etc.
Desarrollo literario/poético/ conceptual Concepción y propuestas de arte/ambientes/referencias visuales Plot/sinopsis/tramas/sub tramas Investigación (aspectos contextuales de la historia) Desarrollo descriptivo físico y psicológico de personajes/ ambientes **Guión literario/escaleta verbal/ guión técnico** Adaptación literaria Desarrollo y adecuación de estructura narrativa Elección de género temático/extensión/formas y recursos estilísticos/puntos de vista del narrador Corrección estilo, Etc. Resultados distintos de guionista: literario vs dramaturgo vs cinematográfico vs historietista.	Desarrollo visual/poético/ conceptual Diseño de arte/ ambientes/ referencias visuales Diseño visual de personajes/trazo/ paleta cromática, etc. **Guión técnico/ Storyboard/ Pre maqueta/ Maqueta** Diseño angulaciones/encuadres/ montaje/ recursos narrativos visuales/*raccord* o continuidad entre viñetas y páginas Composición y diseño de viñeta/ página/soporte general/dimensión de la historieta Diseño tipográfico/Portada Trazo/ Fondos/ Color/ Tintas/ Lettering/Digitalización/ Etc.

Actividades sugeridas/ Ejercicios	**Ejercicios de desglose:** Tomar un cómic de su elección, (se recomienda una historia auto-conclusiva y corta). A partir de volver a leerla y estudiarla, proceder a realizar una observación técnica y a partir de ello una transcripción: se tomará esta historieta para todos los ejercicios siguientes: un guión literario y un guión técnico. En este capítulo en particular se sugiere como actividad reflexionar sobre las fases que se mencionan en los bloques de arriba.

CAPÍTULO 14. ARGUMENTO/ RELATO/ DISCURSO/ TRAMA/ HISTORIA (ALGUNAS DEFINICIONES)

Introducción	Es importante mencionar que los teóricos no han considerado por unanimidad una definición para los siguientes términos. La finalidad de este capítulo es esbozar de manera breve sus diferencias.
Discurso	Es una construcción narrativa que tiene como objetivo presentar a un conjunto de lectores o espectadores una propuesta artística o comunicativa. Puede ser incluso una visión personal que busca persuadir con su planteamiento narrativo, puede ser objetivo o subjetivo. Puede tener una función o fin específico.
Relato	Es una construcción narrativa que puede o no contar con la estructura aristotélica básica principio-nudo-desenlace; aunque puede tener otros tipos de estructura o complejización. Su diferencia con el discurso es que el discurso tiene un objetivo o finalidad muy concreta o especifica. De manera general, el relato es una consecución de eventos que generalmente tienen un desarrollo cronológico.
Argumento	Es una construcción narrativa que esboza una idea que posteriormente puede desarrollarse en un proyecto narrativo. Para poder ser, necesita justificarse o fundamentarse de manera coherente, debe convencer sobre su viabilidad para llevarse a cabo para su complejización o llevar a la práctica.
Trama	Una historia se constituye de varios relatos; estos relatos se constituyen de diversas tramas. El conjunto se comporta como un entramado o tejido. Cada relación entre los personajes constituye una trama en sí. O bien, la relación que guardan todos los elementos en la historia. O también al *Conflicto*, como elemento antagónico, se le denomina trama.
Historia	Es una construcción narrativa que desarrolla una sucesión de eventos. Puede ser cronológica o no, ficticia o no ficticia. Es flexible en extensión; para ello, puede extenderse o condensarse mediante la elipsis. Se quitan o agregan detalles.
Arco	Es el modo en que es fragmentada o desglosada una narración; puede ser global (no está fragmentada) o fragmentada. Cada género temático y de extensión influye en la fragmentación.
Narración	Es una construcción que en su forma básica tiene una secuencia; esta estructura debe responder y tener coherencia en los elementos que la componen, como el quién, cómo, cuándo, dónde, porqué.
Descripción	Es una construcción que complementa a la narración; se caracteriza por hacer un desglose de las características de los elementos que la componen, desde sujetos, objetos, estados de ánimo, ambientes. La descripción puede variar de acuerdo a aspectos estilísticos.
Diégesis	Es la creación de la verosimilitud en la narración gráfica, ya que ésta es una construcción no real, es decir, está pertenece al campo de la ficción, y como tal, requiere fundamentarse y justificar su operación interna; sea lógica o no. Va ligado este recurso a las normas de causalidad.
Normas de causalidad	Son fundamentos específicos que tendrá una historia, narración o proyecto narrativo para aportar una lógica interna. Este recurso aporta coherencia en la coherencia de la "realidad" propuesta por un proyecto narrativo. Esta coherencia se ve reflejada en proyectos ficticios, en metáforas visuales, antitramas (mundos oníricos, surreales), o mundos interiores (mundos psicológicos de los personajes).
Mímesis	Es el campo de la no ficción, es la contraposición de la diégesis, que es el campo de la ficción.
Sutura narrativa	Es la lectura general de la obra, es la asimilación integral del conjunto. Es la lectura total de los elementos que componen un proyecto narrativo. Es como una especie de conclusión o síntesis.
Actividades sugeridas/ Ejercicios	Si es de tu interés profundizar en estos temas, se recomienda bibliografía especializada al final del libro, o bien en el enlace virtual escaneando el Código QR. Es necesario insistir que los nombres o planteamientos de los conceptos pueden variar de un autor a otro; lo ideal es contrastar fuentes, consultando ambas y decidir cual se adecúa mejor a tus necesidades.

CAPÍTULO 15. IDEOLOGÍA Y MONTAJE (EDICIÓN PARADIGMÁTICA Y SINTAGMÁTICA)

Introducción	La edición es la adecuación, en este caso de un proyecto narrativo, con el fin de focalizarlo hacia un público específico y bajo ciertas condiciones de producción, extensión, periodicidad, logística, etc.
El proceso de edición	Es el proceso mediante el cual un proyecto narrativo se adecua entonces a la recepción de los lectores a los que va dirigido.
La adecuación	Este proceso puede verse influido por aspectos como estudios de mercado, logística o impacto estimado según el tipo de consumidor. Ya que no es lo mismo que un proyecto se dirija al sector infantil, que al adulto o a hombres o mujeres de determinados gustos o patrones de consumo.
Función del proyecto	Este es un aspecto fundamental del objetivo del proyecto; es decir, no es lo mismo que definir que sea un proyecto con fines meramente educativos, que de entretenimiento o de enajenación o propaganda política, o bien de informativo. Aunque es importante destacar que hay proyectos que tienen diversas funciones o son híbridos; es decir, pueden ser educativos y de entretenimiento.
Logística	Influye en el proceso de edición aspectos de diversa naturaleza, entre éstos, los recursos disponibles tanto de dinero, tiempo, recursos, dinero. Este tipo de aspectos pueden influir en la periodicidad de publicación, cantidad de ejemplares impresos, modos de difusión y distribución, adecuación a un tipo específico de mercado, entre otros.
Función del editor	El proceso de edición puede ser de diversos tipos, algunos que se mencionan aquí, son la autoedición, es decir, la que realiza el mismo creador de la obra, o bien realiza un editor; algunas de sus funciones son adecuar, coordinar, modificar, ordenar, corregir, asesorar, mantener una línea o discurso editorial del proyecto, entre otras actividades. En el proceso de autoedición, puede llevarlo o no, el mismo creador, quien se sobreentiende, ya sabe cuáles son los lectores a quienes se dirige su obra, su mercado, sus espacios de difusión y distribución, así como las características que debe tener el proyecto preferiblemente para hacerlo más llamativo o atractivo a su tipo de consumidor.
Diseño y línea editorial	Este proceso es evidente en el proceso de edición, al hacer las adecuaciones que lleven a desarrollar una línea temática coherente en el conjunto de elementos que constituyen una obra o proyecto narrativo. Estos son algunos aspectos en que es evidente: Diseño de portada, tipografías, diseño de páginas interiores, cajas tipográficas por mencionar algunos aspectos. Otros aspectos que pueden influir en lo anterior es el tiraje, tipo de impresión, encuadernado empastado, formato, costos, etc.
Criterios de edición	Otro aspecto significativo son los criterios en lo que se refiere a aspectos de edición, ya que en ocasiones cada editor tiene criterios muy específicos o distintos al de otro editor, aunque también deben sujetarse a una línea editorial, esto sólo por citar cómo pueden influir todos y cada uno de los elementos de modo significativo.
Adecuaciones/ Adaptaciones culturales	Es necesario mencionar cómo un proyecto requiere adecuaciones editoriales cuando busca adaptarse a otro contexto cultural o a otro tipo de público o lectores. Es en la traducción donde es más evidente estas adecuaciones y adaptaciones, dado que en ocasiones un texto no puede simplemente traducirse, sino que debe adecuarse a partir de las normas lingüísticas y culturales.
Edición espacio temporal	Es con este tema con que se esboza un tema relacionado con la edición paradigmática (espacio: encuadres, planos, perspectivas) y sintagmática (elipsis, paraelipsis, estilema, focalización, sutura, diégesis). Estos aspectos nos hablan de la edición del tiempo y del espacio que se muestran o bien, se enfatizan u ocultan en el proyecto narrativo; parece ser que éstos están a cargo de manera directa en guionista y dibujante, aunque editor puede corregir o autorizar, qué se muestra o el modo en que es mostrado para evitar censura, por ejemplo. enfatizamos u ocultamos de la información gráfica y verbal.
Actividades sugeridas/ Ejercicios	Respecto a este tema, una actividad sugerida es procurar aplicar estos conceptos a un proyecto, ya sea uno en calidad de borrador que tengamos pendiente o guardado, algo que estemos trabajando actualmente o bien, un proyecto simulado. Si es de tu interés profundizar en estos temas, se recomienda bibliografía especializada al final del libro, o bien en el enlace virtual escaneando el Código QR.

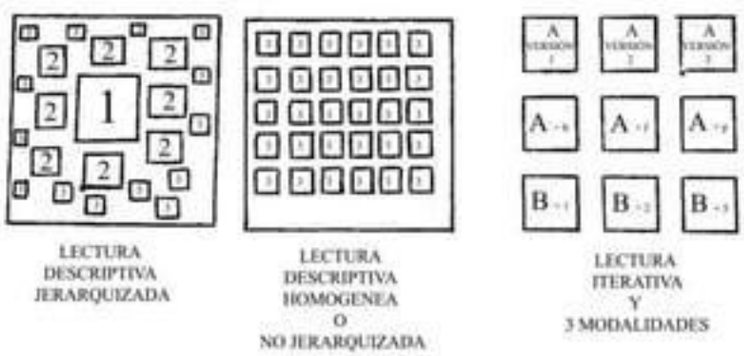
CAPÍTULO 16. MODULADORES DE TIEMPO (TEMPO/ RITMO/ RACCORD/ MONTAJE/ ELIPSIS/PARAELIPSIS)

Introducción	Este capítulo consiste en establecer los conceptos y herramientas que modulan el tiempo en la narración gráfica. En resumen, es posible notar que lo que les diferencia es: el **Tempo** es la velocidad, el **Ritmo** es la alternancia de viñetas, el **Raccord** es la continuidad entre viñetas y páginas, el **Montaje** es el modo en que se decide estructurar las viñetas, la **Elipsis** consiste en la elección y selección de los elementos verbales y visuales mostrados en las viñetas, la **Paraelipsis** es la información verbal y visual que se decide ocultar o mostrar en determinado momento para generar suspenso o vuelta de tuerca, la **Puesta en página** es la concientización de los elementos verbales y visuales que elegimos (tiempos y espacios), así como la decisión del modo en que configuraremos viñetas y páginas con éstos.
Tempo	Es la velocidad de discurso narrativo. Puede evidenciarse el tempo en la cantidad de viñetas utilizadas para representar una acción. Es decir, puede ser desde una sola viñeta como página (como pausa), o bien una saturación de viñetas ordenadas o desordenadas (como aceleración). Aunado al tempo, influye también la dimensión, forma, alternancia, contraste, tipo de transición viñeta a viñeta, tipos de complemento elemento verbal y visual, así como la paleta cromática de las viñetas. El tempo puede ser dinámico (rápido, imágenes de acción), o bien psicológico (lento, imágenes subjetivas, emotivas, flash back, flash forward), modalidad mixta o modalidad intercalada (dinámica vs psicológica). Es importante mencionar que una narración puede contener ambas modalidades, tanto dinámicas como psicológicas. Dentro de la narración además debe haber momentos de acción y momentos de reposo; es ahí donde es más evidente el tempo.
Ritmo	Es el modo en que se alterna la velocidad; el tempo. Es decir, en qué momentos tanto el guionista como el dibujante en equipo, juzgan necesario modular la velocidad; considerar en qué momentos debe ser dinámica y en qué momentos psicológica o mixta. Es en sí Puesta en Página, la configuración u orden que adquiere el proyecto narrativo al aplicarse el Tempo y el Ritmo.
Raccord	Es la continuidad entre viñetas, así como entre páginas. Es la sensación de secuencia por parte del lector. Es el modo en que se genera la ilusión de secuencia, tanto espacial como temporal. Para ello, es necesario saber en qué modo se configurará de manera precisa cada viñeta, planos, encuadres, perspectivas, así como la Continuidad / Raccord/ o Cliffhanger (o el *"continuará…"*). Hay una gran variedad tanto de relaciones imagen-texto, así como modalidades de transición que intervienen en el Raccord: **a. Relación imagen-texto**: 1)Ilustra, 2)Complementa, 3)Reitera o redunda, 4)Refuerza o potencia, 5)Resta o anula, 6)Contradice, 7)Independiente o paralela, 8)Iconiza o hibrida, 9)Referencial espacio-tiempo. **b. Tipos de transición viñeta a viñeta**: 1)Viñeta a viñeta (Ralentización-Fade in-fade out), 2)Acción a acción (cada viñeta-cambio de acción), 3)Tema a tema (Estilema), 4)Escena a escena (Cartucho o didascalia), 5)Aspecto a aspecto (Reconversión del discurso), 6)Non sequitur (Contrapunto o Cento), 7)Implícita o No secuencial (One panel), 8)Jerarquizada (Por color, forma, escala, línea lectura), 9)No jerarquizada (caótica o descriptiva), 10)Metalepsis (Transgresión planos, espacial/temporal, focalización personaje o narrador), 11)Decoupage (Fragmentación psicológica, externa), 12)Correlato objetivo (Evocación referencial por índices), 13)Símil (Transición gradual por iteración o forma), 14)Palimsesto (lectura simultánea por transparencia), 15)Plus One (Sustantivación o adjetivación icónica), 16)Etcétera (Abismación o efecto Droste), 17)Formas retóricas (ej. Palíndromo, Pantoum, Anagrama, etc.), 18) Instantánea (Transcripción de secuencial a simultáneo), 19) Mapa (Transcripción de icónico a verbal o infográfica), entre otras.
Montaje	En el caso de un proyecto de narrativa gráfica, el Montaje consiste en el acto o proceso de configurar una serie o conjunto de viñetas dentro de cada página, con el fin de crear una línea de discurso; es decir, una coherencia narrativa o un orden determinado para su lectura. Para tal tarea es vital el proceso previo que se denomina Puesta en página; esta fase consiste en la concientización de los elementos tanto verbales como visuales, con los cuales se planeará el contenido tanto de viñetas como de páginas.
Elipsis	Es la selección y acotación de los momentos significativos (espacio-temporales), para generar la narración gráfica y verbal que se constituye desde dos ejes (paradigmático-espacio), y sintagmático (tiempo). Es decir; es equivalente a la edición, es una selección de momentos significativos, con el fin de descartar elementos, como encuadres, viñetas que no refuerzan la narración. La **Elipsis**: selecciona y muestra, la **Paraelipsis**: selecciona, oculta o reserva para después con el fin de crear suspenso.

Paraelipsis	La Paraelipsis tiene como característica reservar u ocultar momentos o información significativa de la narración, con el fin de mostrar o revelar en un momento específico y con ello generar suspenso, sorpresa o vuelta de tuerca. Un ejemplo: mostrar el final de la narración que se trataba de un sueño y no realidad lo sucedido al personaje; de haberse mostrado al inicio, pierde el elemento sorpresivo.
Puesta en página	Es la concientización, reflexión y planeación de los elementos verbales y visuales que contendrá cada viñeta y página, Se le compara como equivalencia a la puesta en escena del teatro (dónde y cómo se dispondrán los elementos). Diversas fases previas van constituyendo los elementos que se contendrán en viñetas y páginas; estos elementos son: el quién, qué, cómo, cuándo, cómo, por qué y dónde (paleta cromática, estilo de dibujo, valores tonales, contraste, tipo de composición de planos, encuadres, perspectivas, tipos de transición, relación imagen-texto, globos de texto y didascálias, tipo de composición de viñetas y páginas, etc.). Y cómo todo el conjunto configurado es coherente con algún estilo o estética discursiva, ejemplo: *manga, vaqueros o noir*. A su vez, cada género temático conforma una configuración de modos de representar
Diégesis y normas de causalidad/ Mímesis **Diégesis=**Ficción **Mímesis=**No ficción	La Diégesis consiste en aportar coherencia y credibilidad a una historia ficticia, metáforas visuales y verbales, antitramas o mundos interiores, con el fin de que el lector se identifique con ese universo. Ejemplo: hacer creíble porque un robot es más humano que un humano. La Mímesis consiste en imitar la no ficción, es decir, la realidad. Ejemplo: un documental, una biografía. Es decir, toda causa tiene un efecto, toda acción una reacción, es entonces que tanto guionista como dibujante generen la coherencia y credibilidad del universo generado en el proyecto
Sutura	La Sutura constituye grosso modo, la asimilación general de un proyecto narrativo en conjunto, como la suma de un todo después de su lectura.
Paradigma	Es la **acotación espacial**; es decir, es la selección de la **información visual** a representar en la narración gráfica a partir de encuadres/ angulaciones/ planos/ perspectivas.
Sintagma	Es la **acotación temporal**; es decir, la selección de información verbal dentro de la edición, como la elipsis, paraelipsis, focalizaciones de personaje, narrador, estructuras, recursos narrativos, etc.
Viñetas y su tiempo de lectura	**Viñetas grandes**: El tiempo de lectura puede llegar a ser **mayor o lento**, de acuerdo al grado de detalle. Es ideal utilizarlas para momentos de drama o mayor dinamismo. **Viñetas pequeñas**: El tiempo de lectura puede llegar a ser **menor o rápido**, de acuerdo al grado de detalle. Es ideal utilizarlas para momentos de carácter psicológico o interiorizado o subjetivo. **Lectura jerárquica:** Se desglosa por importancia (color, tamaño, forma, escala, etc.) **Viñetas homogéneas:** Se puede caracterizar por la retícula tradicional (homogénea, predecible o monótona). Es ideal su utilización para historias de tinte rutinario, repetido, lo cotidiano. **Viñetas intercaladas**: Ya sea intercaladas de manera contrastante, grandes y pequeñas, hace referencia al planteamiento simultáneo en la representación de lo dinámico (con viñetas grandes) y psicológico o dramático (con viñetas pequeñas). Pero es necesario mencionar que pueden afectar otros aspectos, tales como tipos de encuadre, perspectiva, grados de detalle, angulación, etc. Pueden influir factores como Los vectores de dirección (que se comportan como si fueran flechas) y las líneas direccionales (de la composición). Influye también la composición dentro de las viñetas y la composición de la página en conjunto, como suma.
En resumen	Es necesario insistir en que estos moduladores de tiempo son graduados o regulados por los siguientes aspectos: **a)**Forma y dimensión/ escala de la viñeta y viñetas en la composición de página **b)**Por la composición/ distribución y diseño de la página y los elementos que la constituyen **c)**Por la frecuencia y regularidad en que están montadas, compuestas o distribuidas las viñetas; así como globos, didascálias u onomatopeyas. **d)** Por la disposición de contraste en el diseño o claroscuros; es decir, todos los elementos en suma influyen en otros recursos. **e)** Estilo de composición debe ser reforzado con el estilo o tono de la historia; es decir, no es lo mismo un argumento psicológico que dinámico.
Actividades sugeridas	Hacer revisión de tus historietas favoritas, pero ahora desde un punto de vista reflexivo, buscando identificar el tema revisado en este capítulo. Se recomienda la bibliografía al final del libro o bien, el enlace virtual escaneando el Código QR.

CAPÍTULO 17. MODULADORES DE ESPACIO (TOMA/ SECUENCIA/ ESCENA/ CAPÍTULO/ PLANO/ VIÑETA)

Introducción	Este capítulo consiste en detallar la estructura interna en lo que se refiere a la fragmentación del tiempo en un proyecto narrativo o descriptivo. Al respecto, Robert McGee ha generado un esquema, que por su funcionalidad es apta para adecuarse también a proyectos de narrativa gráfica.
Excepciones	En proyectos descriptivos, ya sea en formato viñeta o de lectura simultánea o no secuencial la fragmentación de la lectura corresponde a vectores de lectura, líneas direccionales o bien, la jerarquización de elementos o bien, jerarquización de elementos, ya sea a partir de color, forma o escala (el elemento más llamativo será con el que inicie la lectura hasta llegar al elemento que sea más discreto o diminuto). Es importante mencionar que en la lectura de la imagen hay tres modalidades: la narrativa (secuencial), la descriptiva (simultánea o caótica) y la híbrida.
El desglose básico es el siguiente	1) **Línea de tiempo o línea maestra:** Como su nombre lo indica, es la línea estructural de tiempo en que se desarrolla un proyecto narrativo, su duración y page break. 2) **Actos:** Consta de un conjunto de escenas. La estructura básica (aristotélica) consta de tres partes: **inicio-nudo-desenlace**. En otras modalidades como la antitrama o modos complejos de arquitrama, puede variar la cantidad de actos, ya sea por la extensión o por el género temático. Es necesario ver casos concretos; siempre hay excepciones. Según McKee, cada acto debe constituirse internamente como inicio-nudo-desenlace, (como un acto dentro de un acto: meta acto; que podría constituirse como capítulo). 3) **Secuencia:** En el caso de la narrativa gráfica; la secuencia es una sucesión de "viñetas" o "tomas". Estos 3 actos consisten básicamente en lo siguiente. **Primer acto**: Presentación de los elementos principales que constituyen la historia, ya sea lugares, personajes, ambientes, etc. **Segundo acto**: Es la confrontación de los elementos, es el entramado y clímax con una evolución coherente. **Tercer acto**: Es el desenlace o resolución de la trama de la historia; pueden o no resolverse tramas. 4) **Escenas**: Son las acciones que se producen a través de un conflicto. Es el espacio y tiempo (tanto dentro de viñeta como página) en que éste se desarrolla. Cuando cambia de espacio y tiempo, ya son otra escena. 5) **Golpes de efecto**: Son los cambios de comportamiento. Es decir: toda acción tiene una reacción. Ejemplo: Efecto dominó. El deber del guionista es confeccionar los golpes de efecto que generen una reacción específica en el lector. En ello, va implicado el uso y conocimiento de los valores narrativos que tienen como función generar contrastes binarios (amor/odio, etc.), para no aburrir al lector. Los valores narrativos se materializan como metáforas, tanto visuales como verbales. Estos se consideran la escena de la historia. Estos golpes de efecto son evidentes en los cambios de plano o bien de viñeta. Es decir, constituyen cambios clave; son como planos o viñetas ***"key o clave";*** son significativas. 6) **Viñetas o tomas**: Es la unidad mínima de la narración gráfica; esta se desglosa en cuatro aspectos principales de referencia (encuadres, planos, angulación, perspectiva). 7) **Puntos de giro**: Es el recurso que consiste en dar un cambio brusco en la historia y van intercalados entre cada secuencia. Es el surgimiento de un nuevo conflicto en la historia, personaje, situación, lugar.
Principios de Robert McKee	**a)** Quienes cumplen las normas son los escritores ansiosos e inexpertos. **b)** Los escritores rebeldes y sin formación las incumplen. **c)** Los artistas son los maestros de la forma.
Fragmentación de la narración	Los capítulos son fragmentos de una historia. Se caracterizan por estar articulados, es decir, el capítulo inicial tiene continuidad con el siguiente secuencialmente y así sucesivamente. O bien puede ser un proyecto narrativo sin fragmentar. Puede ser publicada por entregas (episodios) o en partes o bien en una sola entrega (la modalidad ***Novela gráfica*** se caracteriza por ser una sola entrega). El ***tomo compilatorio*** es publicado fragmentado se manera periódica.
Arco	Básicamente es la manera o modo en que es fragmentada o dividida una narración. Se mencionan algunos tipos de división: a) **Global**: Una historia sin fragmentar (La desventaja, es que por su extensión larga, se hace pesada la lectura). b) **Fragmentado**: Historia dividida en capítulos o episodios (esto facilita su lectura e incluso posibilita las estrategias de expansión o ramificarla). c) **Episodios**: Historia fragmentada en capítulos autoconclusivos, pero con continuidad. Se caracterizan por ser publicados de manera periódica; por ejemplo: mensual, quincenal. Puede posteriormente editarse como tomo compilatorio con todos los episodios o selección de ellos.

Transición o secuencia implícita	Esta modalidad de lectura de la imagen se caracteriza por utilizar como soporte solamente un panel o viñeta; no es secuencial. Su lectura es similar a una instantánea, es decir, no se desglosa en acciones. Es posible encontrar esta modalidad en los cartones de humor, la ilustración, en la pintura o en la fotografía por ejemplo; estas disciplinas tienen en común la selección de un instante significativo para representar una situación (siempre hay excepciones). En la transición o secuencia implícita bien solucionada, puede haber seis tipos de condensación: a) **pasado-presente-futuro**, b) **inicio-nudo-desenlace** c)**metalepsis (como conjugación),** d) **correlato objetivo (como exposición o infografía)** e) **iteración (variación semántica)** f) **iteración (variación cliché o intertextual)** En la transición o secuencia implícita a su vez puede o no haber composición: a) **Jerarquizada (por color, forma, escala)** o b)**Caótica (Homogénea)**
Ambientación (temporalidad y espacialidad)	La ambientación de un proyecto narrativo se desglosa desde cuatro aspectos: a) **Periodo**: Segmento temporal (historia, actualidad, futuro, pasado, etc.) b) **Duración**: Extensión de la historia a través del tiempo (día, semana, año, etc.) c) **Localización**: Lugar que ocupa la historia en el espacio (calle, ciudad, país, etc.) d) **Nivel de conflicto**: Interno (Psicológico, sentimental), Externo (Familiar, laboral, personal, político, etc.)
Fases de la información en el Paradigma	**Inicio**: Exceso de información **Nudo**: Se oculta información **Desenlace**: se revela información
Moduladores de tiempo lectura narrativa secuencial/ diacrónica/ temporal (esquema basado en el realizado por *Runben Guo Films* a partir de la teoría de Robert McGee)	MODULADORES DE TIEMPO
Moduladores de tiempo lectura descriptiva jerarquizada/ homogénea o no jerarquizada/ iterativa en 3 modalidades: **a)** por variación **b)** por adición **c)** por sustracción	
Actividades sugeridas	Hacer revisión de tus historietas favoritas, pero ahora desde un punto de vista reflexivo, buscando identificar el tema revisado en este capítulo. De hecho, un ejercicio complejo consiste en adaptar estos elementos a un proyecto propio o a tu favorito, lo importante es practicar y aprender a base de ensayo-error. Se recomienda la bibliografía al final del libro o bien, el enlace virtual escaneando el Código QR.

CAPÍTULO 18. FASES DEL GUIÓN

Introducción	Este capítulo hace una enumeración general de las fases previas que de manera gradual construyen el proceso del guión. Se reitera que éste es simplemente un material introductorio al tema. Ya que para profundizar en este amplio y complejo tema del desarrollo de guión existe una infinidad de materiales bibliográficos que brindan información teórica o técnica de manera más especializada en temas particulares. Como se mencionó al inicio, el objetivo de este libro es generar vistas panorámicas como referencia.
Diversidad de términos o nomenclaturas para cada concepto	Debe tomarse en cuenta que en este libro se manejan determinados conceptos. Sin embargo, abundan las diversas maneras para denominar a un concepto o recurso; ello puede llevar a la confusión, de ahí, que sea importante buscar su correspondiente equivalencia. En este libro, se considera afortunada la diversidad de planteamientos teóricos, ya que debido a ello es que es posible contrastar información y con ello, poder enriquecer y complejizar esos temas.
Fases previas del guión	El planteamiento que aporta este manual en torno al tema de la narratología, en lo que se refiere al desarrollo de guión es muy elemental, y su objetivo parte de generar una adecuación a la disciplina de la narrativa gráfica en su modalidad de historieta. Es entonces que en el presente capítulo, se esboza una serie de fases previas al desarrollo del guión en sí. Ya que es de importancia reiterar que el guión como tal es como una especie de mapa o conclusión de diversos procesos previos a éste y no deben **ignorarse** o "**saltarse**" fases, ya que para un proceso adecuado, una fase o proceso deriva al siguiente. Es decir, un adecuado desarrollo de guión implica hacer diversos bocetos, bosquejos, borradores, muchos ensayos-error, el no tener miedo a equivocarse, ni tampoco a la hoja en blanco, así como desear que todo salga bien a la primera (quizás estos casos suceden…, pero se sugiere experimentar y ensayar). También implica preferiblemente la realización de una logística que tenga como objetivo valorar o adecuar diversos aspectos para poder evolucionar y llevarse a buen término hasta su materialización de un proyecto con narrativa gráfica. Estas fases previas son: **a)** Ingeniería narrativa, **b)** Valores narrativos binarios, **c)** diseño narrativo, **d)** adecuación estilística, **e)** *page break y panel break*, **f)** puesta en página, **g)** escaleta verbal y escaleta visual, **h)** *pitch y plot*, **i)** *storyline*, **j)** arcos de transformación, principalmente.
Fases posteriores al guión literario, técnico y *storyboard*	Se reitera entonces que estas fases están sugeridas para proyectos de narrativa gráfica, visual y audiovisual. Es importante para ello, generar las adecuaciones correspondientes a cada soporte; ya que la narrativa gráfica en modo de historieta puede utilizar como soporte diversas modalidades, que incluyen la animación, uso de *gifs, scroll*, videojuegos, el soporte impreso, el audiovisual, etc. Sin embargo, sea el soporte que sea, pueden perfectamente acoplarse a los planes de trabajo sugeridos por este capítulo. Las fases posteriores tanto al guión literario, guión técnico y *storyboard*, son los siguientes: Pre-maqueta, Maqueta, Estrategias y adecuaciones, recursos, metodologías e iteraciones. Más adelante se profundiza en estos temas.
Fases del guión según este manual (el orden no es necesariamente éste, **incluso hay otras fases intermedias** que implican el reconocimiento de otros, recursos, herramientas y procesos)	**1)***Pitch y plot* **2)**Premisa (mensaje implícito /conflicto) **3)***Storyline* (organigrama dramático) **4)**Valores narrativos binarios (verbales/visuales, denotación/connotación, arquetipos/estereotipos) **5)**Credibilidad/investigación/documentación (conceptual, histórica, visual) **6)**Adecuación estilística (Pre-revisión de géneros temáticos/formales/ de extensión) **7)**Ingeniería narrativa (confección /Valores narrativos/ ideología) **8)**Metáforas visuales (formas retóricas) **9)**Diseño narrativo (el qué, quién, cuánto, cuándo, cómo y por qué de los elementos **10)**Arcos de transformación **11)** Page break y panel break **12)** Escaleta visual y escaleta verbal **13)** Guión literario, guión técnico y *storyboard* **14)** Puesta en página (reflexión, reconocimiento y adecuación de los elementos verbales y visuales, previo al montaje) **15)**Pre-maqueta (desarrollo práctico del proyecto) **16)** Maqueta (ejemplar pruebas de impresión) **17)** Estrategias/ adecuaciones/ conclusiones/ metodologías/ iteraciones/ (proyectos a futuro)

CAPÍTULO 19. TRAMAS (ALGUNOS TIPOS DE TRAMAS)

Introducción	El concepto de trama que se manejará en este manual es el siguiente: Configuración narrativa dentro una historia o relato; es decir, una historia se compone en realidad de un conjunto de historias que se entretejen o entrelazan como si fueran *"madejas o hilos narrativos"* que constituyen un "tejido" compuesto en realidad por varias historias pequeñas o de diversa escala. Esas historias son las tramas. Existen diversos tipos de tramas; se mencionan sólo algunas aquí, las básicas, para ahondar en el tema se requiere bibliografía especializada. Cada una de las tramas tiene una función específica dentro del proyecto y/ o diseño narrativo. Para conocerlas y utilizarlas debidamente debemos aprender a reconocerlas y saber cuál refuerza y cuál desvirtúa nuestros objetivos. Otro planteamiento en torno a trama es: Una historia se constituye de varios relatos; estos relatos se constituyen de diversas tramas. El conjunto se comporta como un entramado o tejido. Cada relación entre los personajes constituye una trama en sí. O bien, la relación que guardan todos los elementos en la historia. O también al *Conflicto*, como elemento antagónico, se le denomina trama.
Arquitrama	Es la estructura clásica del relato. Aristóteles inicia la teoría al respecto. Esta se compone de tres fases: inicio, nudo y desenlace. Su formato es lineal y/ cronológico. Ejemplo: una anécdota.
Antitrama	Relato de estructura posmoderna o no lineal, puede ser experimental u onírica. Puede iniciar por la parte media o final. Ejemplo: Un sueño extraño o incoherente.
Subtrama o Trama Secundaria	Es el tipo de relato que complementa a la trama central; tiene diversas funciones, entre éstas puede servir como un descanso después del clímax. Ejemplo: La historia del amigo del protagonista, la historia del pueblo del protagonista
Seudotrama	Es el relato que tiene la característica de ser "ficción" dentro de la ficción, pero que debe ser interpretada por el lector como "real". Ejemplo: Documental falso.
Trama central, Primaria	Como su nombre lo indica, es el relato principal dentro de la narración; se puede complementar con otras tramas, para generar variación, evitando que la narración sea plana o neutra.
Trama Múltiple o Coral	Es el tipo de relato que capta la esencia de una entidad comunitaria, como un pueblo, un conjunto de personas. Ejemplo: una telenovela.
Minitrama	Este tipo de relato tiene la característica de ser interno, psicológico, subjetivo, onírico y sucede dentro de la mente de un personaje. Ejemplo: Las fantasías de un personaje que sueña con volar.
Supratrama	Es el tipo de relato que contiene varios relatos entremezclados; es decir, es un relato hecho con fragmentos de otras historias conocidas o populares, que en conjunto tienen coherencia para contar una historia más amplia como si fuera una sola; algo así como un collage de referencias o intertextos. Ejemplo: Un relato hecho a partir de fragmentos de fábulas o bien, un relato hecho a partir de parodias de otras historias.
Trama Subyacente	Es el tipo de relato que tiene como característica contar acontecimientos pasados, ya sea de algún personaje, localidad, objeto, situación, etc. Son antecedentes. Ejemplo: La historia del pueblo o la de la infancia del protagonista.
Función y aplicación de las tramas	Los diversos tipos de tramas dadas sus características, son algo así como herramientas que puede utilizar el guionista, de acuerdo a lo que requiera contarse en el proyecto narrativo. Es importante mencionar que a grandes rasgos, un proyecto narrativo se constituye durante todo su desarrollo de varias de ellas; es decir, no se compone sólo de una. La finalidad de la utilización de diversas modalidades, constituye una rica gama de texturas o de relatos que conforman el "tejido" que es la historia.
Interacciones	Las tramas pueden: Oponerse/ Complementarse/ Una dentro de otra/Ramificarse/ Ser paralelas o Simultáneas.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Revisa tus historietas favoritas, pero ahora desde un punto de vista reflexivo, buscando identificar los tipos de tramas en otros comics. Otro ejercicio consiste que a partir de cada tipo de trama, elabores después de observar sus diferencias, un ejemplo de cada una a modo de sinopsis. Consulta capítulo algunos tipos de narrativa de la imagen.

CAPÍTULO 20. PARADIGMA (CURVA DRAMÁTICA), ESTRUCTURA INTERNA, TRAMAS MAESTRAS (MASTER PLOTS) Y ESTRUCTURAS INTERNAS

Introducción	El tema de este capítulo procura hacer una diferenciación sobre recursos narrativos que son indispensables al momento de articular, configurar, estructurar y complejizar un proyecto narrativo. Es vital entonces diferenciarlos o bien, mostrar sus matices, ya que pueden estar relacionados o ser una derivación. Lo cual no significa que sean necesariamente equivalentes. Estos recursos son: **a)** Paradigma (*curva dramática*), **b)** Estructura interna, **c)** Tramas maestras (*master plots*) y **d)** Estructuras externas. A continuación se hace un desglose:
Paradigma *(Curva dramática)*	El paradigma o curva dramática constituye la estructura interna elemental de una narración. Es Aristóteles quien plantea la estructura básica que consiste en tres actos: **a)** Planteamiento, **b)** Nudo y **c)** Desenlace (Y se plantea esta estructura como la básica para cualquier tipo de relato). Sin embargo, es necesario reiterar que el recurso apenas descrito hace referencia a la estructura básica o elemental; es necesario mencionar también, que existen estructuras narrativas internas más complejas; ya sea personalizadas, o con adecuaciones a las necesidades específicas de determinados proyectos narrativos.
Estructuras Internas	Este recurso tiene la función de fragmentar la línea de tiempo de una narración en tres actos. Se mencionó que la estructura básica aristotélica se compone de tres actos: planteamiento, nudo y desenlace; pero hay infinidad de estructuras internas. Otra estructura interna básica es la que constituye la *Curva dramática* (tradicional o elemental); que se fragmenta en cinco actos: **a)**Presentación, **b)**Arranque de acción, **c)**Nudo, **d)**Clímax, **e)**Resolución, **f)** Desenlace. Es de recalcar que existen diversas posiciones teóricas en torno al modo en que se fragmenta la *Línea de tiempo* en la narración, ya que los libros más significativos sobre desarrollo de guión han estado enfocados a la producción industrial de proyectos narrativos para el mundo occidental en el rubro del entretenimiento; específicamente para el campo de la cinematografía comercial. Sin embargo, se aconseja que de ser posible y si es de interés para el lector, profundice y contraste teorías de diversas escuelas y latitudes geográficas; esto con objeto de que se complemente, enriquezca, e incluso adecúe sus conclusiones individuales para una metodología acorde a sus necesidades específicas. Al final del libro se incluirán algunas referencias bibliográficas sobre el tema.
Otras estructuras internas	La estructura básica aristotélica, así como la Curva dramática suponen aparentemente por ser estructuras internas elementales, una configuración lineal simple. Es decir, una lectura lógica y cronológica, o lo que se conoce como Arquitrama; la **Arquitrama** es sinónimo de la estructura básica aristotélica: **a)** planteamiento, **b)** nudo, **c)** desenlace. Pero existen otras estructuras internas que tienen configuración no lineal o "ilógica. Estas otras modalidades se les pueden denominar **Antitramas**, en tanto que sus características responden a narraciones de carácter más complejo. Ya sea porque es una narración onírica, surrealista, experimental o no lineal. Pero también las estructuras internas complejas o no lineales son en realidad resultado de explorar otras posibilidades de romper con un relato hegemónico, autoritario o jerárquico. Son otras formas de configurar, organizar u ordenar una narración. Con estas experimentaciones es posible enriquecer e innovar, en cuanto estructurar de una manera distinta o novedosa la construcción de un proyecto narrativo.
No forzar estructuras	Cabe resaltar lo siguiente: a) Para poder utilizar una estructura no lineal en un proyecto narrativo, es necesario que la historia pueda adecuarse a ello; con eso se hace referencia de que no es posible forzar un proyecto con una estructura experimental si las condiciones o características del argumento no se han adecuado para su viabilidad. Con esto se hace referencia que no es posible utilizar, por ejemplo: utilizar una estructura narrativa circular, en lugar de una metalepsis, si lo que en realidad se pretendía era un efecto totalmente distinto al que se pretendía en origen. Este tipo de situaciones pueden en lugar de reforzar el proyecto, desvirtuarlo. Se debe tener cuidado con esa problemática.

Algunas observaciones de Robert McGee en torno a la estructura del Arquitrama.	Es interesante hacer una meta-cita que McGee (1997:48), refiere en torno al tema del tiempo lineal frente al tiempo no lineal de Godard: *toda película debía contar con un principio, un desarrollo* *y un final… aunque no necesariamente en ese orden…* Por otro lado, en torno al tema de la forma clásica o arquitrama (1997:58), McGee refiere sobre la importancia de dominar primero la forma lineal antes de explorar la antitrama como una estructura interna revolucionaria y arriesgada. Mc Gee apuesta por alcanzar la maestría o perfeccionamiento inicialmente con la arquitrama en su forma básica.
Algunas estructuras internas no lineales De acuerdo a Antonio Martín Infante (2006:7)	***a)****Estructura* ***circular****: la narración vuelve al principio y termina como empezó; en ocasiones incluso en la misma escena o panel.* ***b)****Estructura* ***caleidoscópica****: Se entremezclan varias historias en paralelo (no hay nudo, planteamiento y desenlace unitarios).* ***c)****Estructura de* ***muñecas rusas****: una historia es la base donde se insertan varias pequeñas historias las cuales, a su vez, también pueden contener otras más pequeñas aún. También se le conoce como* ***metahistoria*** *(una historia dentro de otra historia).* ***d)****Estructura en* ***espiral****: da vueltas alrededor de un tema y suele tener un desenlace abierto.* **e)**Estructura **racconto**: se caracteriza por desarrollar la narración de manera retrospectiva, pudiendo solucionar el desenlace con el retorno al inicio de la historia. Es decir; consiste en una descripción que retorna al pasado de algún acontecimiento en la historia; puede iniciar con el climax e ir desarrollando su justificación. Otra estructura variante o similar es la **e2)**Estructura **telaraña**: hay varios puntos de vista sobre ese hecho o personaje significativo. **f)**Estructura **iterativa**: Consiste en una historia en bucle en la que el final concluye de manera diferente cada vez que inicia de nuevo. **g)**Estructura **metalepsis**: Consiste en hacer un planteamiento en el que presente, pasado y futuro se conjuguen o interactúen en una misma viñeta, panel o toma. Esta conjugación debe ser coherente o bien ilógica. En cualquiera de las modalidades debe fundamentarse o justificarse narrativamente. **h)**Estructura **cento**: Consiste en la utilización de diversas referencias intertextuales (citas de distintas fuentes, como si fuera una especie de collage), de manera coherente con un tema. Éstas en conjunto deben contar una historia o tener coherencia argumental o no; todo dependerá de la intención del guionista. **i)**Estructura **contrapunto**: Consiste al igual que la modalidad Cento, en la utilización de referencias intertextuales (citas de distintas fuentes, como si fuera una especie de collage), de diferente naturaleza o fuentes para generar una narración. La diferencia radica en que esta modalidad no hay coherencia temática directa. **j)**Estructura **Time lapse**: Consiste en hacer o generar un relato a partir del registro cronológico, temporal o diacrónico del transcurrir del tiempo; que puede ser desde segundos, minutos, horas, días, semanas, meses, años, décadas, siglos, millones de años, etc. **k)**Estructura por **abismación o efecto Droste**: Conocida también como narración frontal o Abismación inversa. Consiste en una narración que utiliza el recurso *zoom in/zoom out* para generar este efecto de recorrido. Su lectura resulta más interesante cuando es justificada desde su argumento.
Tramas maestras (Master plots)	El tema de las Tramas Maestras (*Master Plots*), es de vital importancia para entender algunos elementos que son constantes en un proyecto narrativo. Se toma como referencia los planteamientos de Sánchez Escalonilla (2014), en relación a los patrones o elementos arquetípicos presentes en las narraciones. Ya que si nos percatamos u observamos con mirada reflexiva y panorámica; notaremos que muchas narraciones se parecen en su estructura. Ejemplo de ello, es la estructura de tres actos (*planteamiento, nudo y desenlace*), como patrón o molde universal y eterno (es decir, arquetípico), para la narración humana y planteada por Aristóteles. Aunque hay algunos teóricos que proponen otros tipos de estructuras igualmente funcionales, sumado además a otras estructuras que hacen referencia a otras posibilidades culturales, ya que la estructura occidental es la predominante, pero esto sin duda, es un tema controversial. Es entonces que aquí se aborda el tema de las Tramas maestras (Master plots), como patrones; se cita a Escalonilla (2014: 108): *Las tramas maestras son patrones universales clásicos, tipificadas a lo largo de la historia de la literatura y empleadas también en el cine. Resultan de gran ayuda a la hora de concretar, el tipo de trama subtrama o historia interior de nuestra idea.*

Las Tramas Maestras (*Master Plots*) plantean	Estos elementos a mencionar, así como las tramas maestras como patrones o moldes constantes, eternos y universales, del mismo modo se plantean personajes, lugares, situaciones, objetos, relaciones, premisas, etc. Para profundizar en el tema se recomienda consultar la bibliografía especializada citada al final del libro. **a)**Personajes arquetípicos: son personajes universales, el héroe, el villano, el guía, etc. **b)**Lugares arquetípicos: son espacios de habitación como patrón constante: una casa o castillo encantado, por ejemplo. **c)**Situaciones arquetípicas: son situaciones al igual, constantes, como búsqueda, aventura, rescate, huida, persecución, venganza, enigma. **d)**Objetos arquetípicos: objetos, instrumentos, materiales, sustancias, mágicos, benditos, malditos, curaciones, medicinas, etc. **e)**Relaciones arquetípicas: amor prohibido, eterna juventud, miedo a la vejez, libertad-esclavitud, etc. **f)**Premisas arquetípicas: sentencias del saber popular que pueden ser un punto de inicio, ejemplo: refranes, dichos, citas, etc.	
	El viaje del Héroe	El viaje del héroes constituye una trama maestra (*master plot*) que identificó y sintetizó Joseph Campbell, al estudiar similitudes y comparativos de diversos mitos universales. En ellos como conclusión detectó una serie de arquetipos dramáticos. Detecta además, que la figura del héroe, es un arquetipo universal, en cualquier época y cultura (Escalonilla 2014:118). Se enumeran entonces **12 etapas** de la trama maestra el *Viaje del Héroe*: ***1) El mundo ordinario**: Donde se desarrolla la existencia del protagonista al inicio, una vida cotidiana, quizás aburrida.* ***2) Llamada a la aventura**: es un reto que rompe la monotonía y sitúa al futuro héroe ante los riesgos. Es el arranque del guión, el inicio a la aventura.* ***3) El héroe indeciso**: El protagonista percibe el riesgo de lo desconocido antes de embarcarse en la aventura o en el transcurso de las peripecias.* ***4) El sabio anciano**: Es el mentor del héroe, es un instructor que ya conoce el camino y alienta al protagonista. Le ayuda con su experiencia, pero al final no puede sustituir a su discípulo.* ***5) Dentro del mundo especial**: O Primer Umbral. El héroe acepta el reto y se aventura en el ambiente extraño o peligroso. El compromiso es definitivo, no hay marcha atrás. El Umbral puede ser psicológico o físico.* ***6) Peligros, amigos y enemigos**: Surgen necesariamente a medida que el héroe se adentra en el mundo especial. A un tiempo, recoge la información que necesita para llevar a cabo su misión.* ***7) La gruta abismal:** O Segundo Umbral: El héroe penetra en un recinto peligroso, el corazón del mundo especial, para encontrar un objeto vinculado a su misión. Este lugar casi siempre se encuentra en las profundidades.* ***8) La prueba suprema**: Es la continuación del estadio anterior. Llegado a la gruta abismal, el héroe se enfrenta a su pesadilla más temida y sufre una experiencia de muerte. Es un descenso del héroe a los infiernos.* ***9) La espada**: Con este nombre se denomina el objeto preciado que el héroe consigue en la gruta abismal. Una vez superada la prueba de muerte. Puede tratarse de un tesoro, elixir o una persona de especial importancia en la misión. En ocasiones el trofeo consiste solo en sabiduría para la victoria.* ***10) El camino de vuelta o Tercer Umbral**: El héroe está a punto de saborear el éxito de su misión, pero todavía no ha salido del mundo hostil. Se desatan las fuerzas del mal contra él; dispuestas a arrebatarle el trofeo y no dejarle escapar con vida. En los guiones de aventuras suelen propiciarse escenas de persecución.* ***11) La resurrección o Cuarto Umbral**: El héroe vuelve a enfrentarse a la muerte para renacer en una última prueba, antes de regresar a su hogar con la misión cumplida. Las tinieblas lanzan su última ofensiva antes de sucumbir definitivamente. Coincide con el clímax del guión. La conversión del protagonista en héroe llega a su plenitud.* ***12) Regreso con el elixir**: El protagonista vuelve a su modo convertido en héroe y regresa con algún elixir o tesoro vitales para su comunidad. A veces se trata de una enseñanza, de sabiduría o de la libertad de los suyos, Los protagonistas no vuelven a ser los mismos. (Escalonilla 2014:122)*

	En resumen	Muchas historias o la mayoría de los argumentos de los proyectos narrativos son similares arquetípicamente (**universales y eternos**), y se diferencian en su singularidad como estereotipos (**local y efímero**). Una buena historia según Robert McGee, está contando dos de manera simultánea, ya que hace dos planteamientos: arquetípico y estereotípico.
Estructuras Externas	Estos recursos son las formas físicas en que se organiza el discurso narrativo. Está constituido por las partes que se pueden ver a simple vista, sin necesidad de leer el relato (incluso la ausencia de tales fragmentaciones puede considerarse un rasgo estructural. Según Antonio Martín Infante (2006:20). Se recomienda consultar capítulo *Moduladores de tiempo* para profundizar en el tema: **a) Línea de tiempo o Línea maestra**: Es la línea estructural de tiempo en que se desarrolla un proyecto narrativo, su duración o fragmentación (*page break, panel break*). **b) Actos**: Consta de un conjunto de escenas. La estructura básica (aristotélica), consta de tres actos: *inicio, nudo y desenlace*. Otras más complejas varían la cantidad de actos, así como la estructura.	
Algunos ejemplos de premisas o detonadores de premisas	A continuación se presentan algunos ejemplos de herramientas o recursos narrativos que pueden detonar premisas para el desarrollo de un proyecto narrativo:	
	Suspenso	Este recurso narrativo de "suspender"; que mantiene al lector a la espera. Como se mencionó, es algo que el lector sabe pero los personajes no, eso como consecuencia causa tensión. Es importante reiterar que algunos recursos suelen utilizarse más en ciertos géneros, por ejemplo, el de terror.
	Anticipación	Este recurso narrativo consiste en mostrar ciertas pistas al lector para que "anticipe" lo que podría pasar; sin embargo, el guionista debe balancear la información para que el lector no pierda interés, ya que en efecto, anticipó todo. Entonces el guionista debe tener una pieza final como factor sorpresa.
	Perder la memoria o Recobrar la memoria	Recurso narrativo consistente en la utilización de un elemento en la historia que justifique jugar o alterar el tiempo a partir de lo que puede o no recordar el o los personajes implicados. Influye también en qué momento de la historia es utilizado este recurso. Puede utilizarse el recurso ya sea de flash back, la indicación con la voz de narrador o didascália o bien mediante *racconto*.
	Deconstruir un recuerdo o un acontecimiento **Deconstruir hipótesis**	Recurso narrativo que puede derivarse de no recordar o reconstruir una circunstancia; puede consistir en el desarrollo de posibilidades como hipótesis de lo que pudo o no haber pasado. En el caso de las hipótesis o posibilidades, es la formulación de variaciones de un hecho o acontecimiento a futuro.
	Rememorar una anécdota	Recurso narrativo que puede consistir en una modalidad muy similar o incluso híbrida con los de la modalidad recobrar la memoria, o reconstruir o deconstruir un recuerdo.
	Cambio de cuerpo (magia o experimento)	Recurso narrativo consistente en la alteración ya sea brusca o progresiva del estado, generalmente de dos personajes de características psicológicas diametralmente opuestas: personaje joven atrapado en el cuerpo de personaje viejo y viceversa o personaje mujer atrapado en cuerpo de hombre y viceversa o personaje adulto atrapado en cuerpo de niño y viceversa.
	Mundos internos o psicológicos de los personajes	Recurso narrativo que puede consistir en que la trama o subtrama transcurren dentro del universo interno del o de los personajes implicados.
	Un diario/ Un calendario/una agenda	El personaje rememora lo que escribió o alguien encuentra el diario, etc.

	Transformación de "A a B" o transformación de "A+ a A-"	Recurso narrativo consistente en la alteración ya sea brusca o progresiva del estado de un personaje: "de malo a bueno", "hombre a mosca", etc.
	Máquinas del tiempo	Recurso narrativo consistente en la utilización de un elemento en la historia que justifique jugar o alterar el tiempo.
	Mc Guffin	Recurso que consiste en una razón importante para los personajes, es el detonador de sus acciones, es como un objetivo a alcanzar al final de la historia, por ejemplo, un tesoro, un rescate, etc.
	La trampa	Recurso narrativo cuyo objetivo consiste en dar pistas falsas al lector, confundirlo; al final se muestra al lector la información o el elemento sorpresa.
	Objeto, personaje, lugar o circunstancia como detonador narrativo	Recurso narrativo consistente en que un elemento (objeto, persona, lugar, etc.) detona subtramas en la historia, justificando incluso estructuras temporales.
	Vínculos	Generación de sub tramas a partir del ingreso a medios de comunicación
	Un viaje/*road story*	Narración que consiste en partir del **punto A** hacia otros puntos, como **B o C** y posteriormente puede o no, regresar al **punto de inicio**, por ejemplo.
	Sinestesia, percepción alterada o particular o singular	Recurso narrativo consistente en enfatizar o incluso justificar la utilización de determinados efectos visuales o la narración subjetiva (***ocularizada*** o ***auricularizada***) para externar la percepción del o de los personajes que la poseen.
	Historias paralelas/ Historias simultáneas	Narración paralela de historias que pueden o no cruzarse, **a diferencia de** las historias simultáneas o tener relación alguna, por ejemplo, ya que puede haber de por medio la utilización de diversos recursos que generen una solución distinta.
	La muerte	Narración en flash back o racconto rememorando anécdotas; esta justificación soluciona las razones para utilizar este recurso.
	Accidentes, enfermedad	Recurso narrativo que puede detonar subtramas, estructuras temporales, etc. un ejemplo puede ser un choque automovilístico que justifique la estructura temporal, una enfermedad ya sea brusca o terminal, etc.
	Leer un libro/cómic/película/ música	Generación de **subtramas** a partir del ingreso a medios de expresión o comunicación. Puede dar pie a crear una metanarración, es decir, una historia dentro de la historia.
	Tienda de antigüedades	Generación de **subtramas** a partir del ingreso a un dispositivo detonador de subtramas que justifiquen crear una metanarración.
	Sueño/pesadilla/sueño epifánico	Generación de **subtramas** a partir del ingreso a un dispositivo detonador de subtramas que justifiquen crear una metanarración; en este caso ingresar al sueño se genera la subtrama y puede justificar acciones de los personajes.
	Personaje llega a vivir a un distinto	Recurso narrativo consistente en las interacciones que detona esta circunstancia, modificando el estado original tanto de los demás personajes implicados como de los lugares donde se desarrolla la historia. Este recurso es habitual en la historieta denominada *manga*.
	Multiversos	Estrategias narrativas consistentes en desarrollar **universos paralelos**, o realidades alternas, ya sea en tiempo y espacio, siendo habitual este recurso en la ciencia ficción, o historietas de superhéroes, por ejemplo.

Metaversos	Estrategias narrativas consistentes en desarrollar universos de **realidad inmersiva**, es decir, mundos virtuales. Ejemplo: Historieta *The Surrogates* de Robert Venditti y Brett Wendele.
Canon	Este término define a las **versiones oficiales** de obras de ficción, como libros, películas, historietas, etc. De alguna manera se deriva el desarrollo de los multiversos con objeto de no alterar la historia "oficial"; esto aplica principalmente para las historietas de superhéroes de *Marvel* y *DC comics*, por ejemplo.
Continuity/ Multiplicity	Son estrategias narrativas y de mercado, generalmente utilizadas en la historieta industrial de superhéroes. Al ser historieta que se publica de manera periódica y regular, opta por las líneas discursivas siguientes: a) ***Continuity:*** esta modalidad consiste o se basa en respetar el *canon* de la historia (la historia oficial), desarrollando universos alternos o paralelos; tiende a respetar orden cronológico, tiende a ser más tradicional o conservador en sus decisiones. Puede basarse en aspectos mitológicos o míticos (dioses), es decir, los superhéroes tienen origen divino. O bien está la modalidad b) ***Multiplicity:*** esta consiste en realizar adaptaciones o versiones libres del canon, es decir, puede no acatar la historia original. Es importante mencionar que en esta modalidad, los lectores tienen a tener un carácter más activo o participativo; es decir, pueden llegar a influenciar en las nuevas interpretaciones que se realicen de un superhéroe, ejemplo de ello y como derivación surgen los ***Crossover***.
Hipertiempo	Estrategia narrativa consistente en la utilización de las Inteligencias colectivas (los fans desarrollan o colaboran con los contenidos de la obra a partir de foros o comunidades virtuales).
Retrocontinuidad	Este recurso narrativo consiste en la reinterpretación por sí misma, ya sea de un personaje, una historia, etc. Es significativo aquí, la singularidad que aporta el historietista o guionista a la nueva versión. Es una práctica común en el género de superhéroes, pues se encarga a dibujantes y guionistas, reinterpretar a los personajes y sus historias. Los personajes son como franquicias comerciales para historieta, cine, publicidad, etc.
Crossover	Es un recurso narrativo consistente en la hibridación o mezcla, ya sea dentro de una historia, de la interacción o incluso enfrentamiento dos personajes que generalmente no se presentan juntos, ya sea porque pertenecen a otro autor, guionista, empresa, distinta naturaleza, etc. Puede haber posibilidad de que los fans de estos personajes influyan de manera significativa para el desarrollo de un *crossover*.
Efecto Zeigarnik* o recurso *"continuará"	Recurso narrativo consistente en el fenómeno perceptivo de tendencia a recordar o memorizar con más facilidad aspectos pendientes no resueltos o interrumpidos, mejor conocido como el clásico ***"Continuará..."***. También se deriva de este efecto el recurso narrativo: ***Cliffhanger.***
Reboot o reinicio	Recurso narrativo que consiste en generar un canon nuevo en lugar de respetar el *"canon oficial"*, es muy común en el género de historietas de superhéroes. Y al contrario, si respeta el canon oficial para dar continuidad, sería una *Precuela o remake*, un *"refrito"*.
Arco Narrativo	Este es un recurso consistente en fragmentar o dividir una historia o argumento. Ya sea en capítulos, segmentos o partes. Estas divisiones, pueden o no ser consideradas así dentro de la obra (como capítulos, por ejemplo). Puede haber algunas modalidades dentro de la historieta como: **a)** Ser una historia lineal fragmentada de manera cronológica o bifurcaciones como subtramas. **b)** Ser un conjunto de historias breves y auto conclusivas, que comparten título en portada. **c)** Cuando el conjunto de historias breves y conclusivas no tienen relación y son una selección que se compila, se le denomina como **Antología.** Es importante destacar que puede haber diversos factores que pueden influir para configurar una historia en capítulos o segmentos: **a)** Factores editoriales o comerciales es decir, cuando la configuración o fragmentación obedece a una línea editorial, ya sea de extensión o periodicidad de publicación. Ejemplos de ellos son el género de superhéroes o manga. **b)** Decisión del o los creativos (guionista y dibujante); este caso es posible en proyectos independientes o de autor, que no están sujetos a lineamientos editoriales. **c)** Otra posibilidad es que incluso puedan influir aspectos logísticos, tales como factores tiempo y dinero o recursos relacionados.

Saga	Este es un recurso narrativo que generalmente consiste en el desarrollo de hazañas, en las que él o los personajes, son héroes como motivo principal; tiende a predominar un carácter fantástico y pueden contar hazañas ancestrales o familiares. Ejemplo de su utilización es el manga de superhéroes o bien los superhéroes de los cómics norteamericanos. **Vladimir Propp** profundiza sobre las estructuras constantes con su libro ***Morfología del cuento***, así como **Joseph Campbell** con su libro ***El héroe de las mil máscaras***; en éste plantea patrones constantes en diversas leyendas a lo largo de la historia de la humanidad.
Explotaition	Este término consiste en ***explotar*** un tema que ha resultado por diversas razones alto en ventas, es una fórmula temática. Es un género de ficción; es un recurso narrativo que tiene como constante y patrón, la utilización de ciertos temas: la violencia, sexo o muerte, entre otros. A partir de ello, es evidente la exaltación o énfasis en explotar estas temáticas, como protagónico en la historia, de ahí que destaque. Una manifestación de ello, pueden ser las historietas tipo ***pulp,*** o de tirajes baratos y masivos. En México destacan las que explotan los temas de sexo y violencia, como las historietas ***Sensacional de mercados*** **(Editorial *Ejea*)**, ***Sangre caliente*** **(Editorial *SX Sexacionales*)**, ***Chambeadoras*** **(Editorial *Mango*)**, ***Sensacional de traileros*** **(Editorial *Estrella o Ejea*)**, ***Perversas*** **(Editorial *Mango*)**, etc.
Spin off	Es una estrategia narrativa consistente en la derivación. Es decir; a partir de una obra original, deriva una obra nueva retomando algo de la anterior, ya sea un personaje en particular o bien, la ambientación donde se desarrolló la historia de origen.
Bifurcación > y <	Dos **tramas (o subtramas)** inician juntas y se separan, o bien inician separadas y al final se unen o cruzan.
Iteración	*Grosso modo,* puede considerarse un método para buscar una solución a un problema específico. De manera concreta, y adaptándolo a un proyecto narrativo, consistiría prácticamente en el ***ensayo y error***; es decir, plantear qué es lo que deseamos contar en nuestro proyecto; generando infinidad de **borradores** (muchos, miles), con la finalidad de **encontrar la mejor manera de contarlo y solucionarlo**. Para ello, requerimos estar experimentando con nuestra idea original, que debe ser siempre flexible, y ver cómo reacciona al aplicarle determinados recursos, o estrategias narrativas y visuales. Es muy importante mencionar que en la actualidad, esta dinámica de "***prueba y error***" progresivamente está quedando en desuso, es decir, los creativos quieren que una idea genial salga al primer intento. Quizá eso se deba a que hoy día los medios de comunicación nos van programando para tener resultados inmediatos y sin esfuerzo (como la *comida rápida*), esto a la larga, genera frustración. Es entonces muy importante considerar que todo buen proyecto requiere su dedicación y total entrega. Posiblemente el indicador de un buen proyecto sea medido por la cantidad de horas invertidas: más tiempo invertido, más calidad (eso implica ***ensayo y error***). Ejemplo de ello es el trabajo del historietista **Art Spiegelman**, quien originalmente planteó su proyecto ***Maus*** con personajes humanos, solucionándolo mejor, es decir, (volviéndolo a hacer), en la versión con animales antropomorfos. Dentro de otras disciplinas narrativas el concepto iteración puede variar, como lo es el caso del diseño de arte para películas o video juegos, ya que en éstos, la iteración es generar bocetos de dibujos de *storyboards,* en los cuales generan variaciones tanto de encuadre como de angulación, con el fin de encontrar el que mejor solucione determinada problemática.
Elipsis	Una historia tiene todo un desarrollo, pero requiere "editarse", para mostrar lo más *significativo* o lo que refuerce el objetivo de la historia. Es interesante mencionar que lo que puede ser interesante para un creativo, puede ser del total desinterés de otro. Esta manera singular o característica, de alguna manera deriva en el *estilo*, en la forma personal de "*alterar mi versión de los hechos en la historia*". Al respecto es muy interesante mencionar diversos ejercicios que han hecho diversos artistas interpretando el mismo guión con resultados tanto similares como opuestos. Por otro lado, es interesante mencionar también, que los aspectos de edición pueden estar modelados, ya sea por convenciones culturales, ideológicas, estéticas o de género temático; por ejemplo, en una historia romántica, no se enfatizará una escena de acción o pelea entre los protagonistas (eso es sólo un ejemplo muy general o peligroso, pues no existen géneros puros, siempre están hibridados, generalmente muchas historias de acción concluyen con un final de rescate a la doncella, por decir un ejemplo, por ello lo ideal es partir de casos muy específicos, pues siempre hay excepciones).

Paraelipsis	Si la **Elipsis** consiste *en "editar"* o seleccionar fragmentos de la historia de manera estudiada, la **Paraelipsis** tiene la función de reservar un fragmento de historia oculta al lector de manera deliberada, como efecto sorpresa, ya sea la sorpresa para el lector (que no sabe lo que se está ocultando, o bien para alguno de los personajes, pues puede ser que en la historia se le muestre información al lector que no sabe él o los personajes; en este caso se está utilizando el recurso del Suspense o la sorpresa para el personaje.
Método de referenciación humorística Erlich	Este método consiste en agregar señalizaciones, indicaciones u orientaciones de carácter verbal a piezas de narrativa gráfica o visual, ya sean tiras cómicas, historieta, dibujos, pinturas, pinturas, infografías, etc. De este modo se orienta al lector en torno a los elementos visuales en relación a información específica que éste debe interpretar. Un ejemplo es un globo de texto en un cómic, o un cartucho o didascália que refiere un lugar y tiempo específicos; otro ejemplo: *España, 1946, después de una fuerte lluvia…*
Actividades sugeridas/ Ejercicios	Estudiar y detectar los recursos narrativos utilizados en las historietas a revisar, aunque se recomienda estudiar historietas de diversa naturaleza, es decir, entre más distintas entre sí, mucho mejor; así como consultar los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 21. TIPOS DE TRANSICIÓN VIÑETA A VIÑETA Y TIPOS DE RELACIÓN DE IMAGEN Y TEXTO

Introducción	El presente capítulo plantea hacer una revaloración al significativo desglose que realizó Scott McCloud a los tipos de transición de viñeta a viñeta (1993), así como los tipos de relación imagen-texto (1993). Hay también otros autores que distinguieron estas importantes relaciones entre viñetas así como entre imagen-texto; destaca José Diéguez (1988), así como las aportaciones de Matt Madden (2005). Cada uno hizo un acercamiento al tema desde diversos ángulos, McCloud propone enlistados, Diéguez propone puntuales descripciones, agregando algunas distintas (incluso el trabajo de Diéguez es previo al de McCloud). Madden propone un interesante proyecto en el que aplica de manera práctica los recursos, sumando otros modos posibles de transición de viñeta a viñeta y de relación de imagen-texto distintas a las que plantean McCloud y Diéguez. Para profundizar en el tema se recomienda estudiar los materiales bibliográficos de estos autores.	
¿Cuál es la diferencia entre los tipos de transición de viñeta a viñeta y los tipos de relación imagen-texto?	Es importante hacer una oportuna diferenciación entre estos dos tipos de recursos, ya que si bien se relacionan, tienen funciones totalmente distintas. El reconocer estas diferencias nos aportará mayores posibilidades de explotarlas al máximo en nuestros de narrativa gráfica. De hecho, es posible advertir, que una historieta se enriquece mucho más si utiliza estos recursos, ya que el hecho de no hacerlo de este modo, nos hace caer en el terrible síndrome del ***Efecto Monografía***.	
¿Qué es el Efecto Monografía?	Esta situación se da en la narrativa gráfica cuando hacemos una historieta, ni más ni menos que como una monografía. Coloquialmente una monografía es un material didáctico que trabaja por aspectos temáticos que desglosa en aproximadamente 10 imágenes que describen un tema en específico. Cada tema es trabajado en una imagen, a la cual en la parte inferior, se le agrega una descripción o título de lo que está sucediendo o de lo que describe. Esta descripción tiende a ser reiterativa, repetitiva en la información visual y verbal, no vincula una imagen con otra, etc.	
¿Cómo evitar el Efecto Monografía?	Es posible sugerir que algunas de las maneras de evitar el *Efecto Monografía* es enriquecer el lenguaje y vocabulario visual, estudiando y leyendo historietas de todo tipo, ver cine, saber historia, gusto por la literatura, etc. Se le llama "**estudiar**" al hecho de hacer una revisión reflexiva, desde un aspecto técnico y crítico a lo que consumimos de historieta, desde un punto de vista más como productor que como consumidor de historietas. Reflexionar sobre el modo en que el autor de la historieta que estamos *estudiando*, pudo resolver la composición de viñetas, páginas, la relación de planos dentro de la viñeta, estilos de viñeta utilizados, tipos de dibujo, estilos de línea, paleta cromática, etc. Aprender imitando, aprender adaptando cuentos de la literatura universal al lenguaje de la historieta. De hecho, este es uno de los consejos que da el historietista y guionista Ivan Tubau en su libro *Dibujando historietas* (1969:28). Y este ejercicio de adaptación lo sugiere tanto para dibujantes como para guionistas. Otro consejo es dedicarle una cantidad significativa de tiempo a este quehacer creativo, ya que obliga a ser una actividad tomada en serio y no como un pasatiempo, ya que si se concibe como solo un pasatiempo, no pasará de ser así. **¿Cuántas horas al día y a la semana dedicas a dibujar y estudiar, hacer tus guiones, etc.?** Basando en los consejos de Tubau, es posible advertir que entre más horas se le dediquen a **enriquecer nuestro lenguaje visual con otras historietas** y aplicándolo a las nuestras, más pronto se evitará este *Efecto Monografía* en nuestro trabajo. Ello implica por supuesto, como ya se mencionó, aprender y reconocer las modalidades de transición de viñeta a viñeta, así como las de relación de imagen-texto que se muestran a continuación.	
Tipos de transición de viñeta a viñeta (grosso modo es la sensación de secuencia entre viñeta y viñeta) Aquí se plantean 14 en total.	**Tipo 1 Viñeta a viñeta**	Equivalencia: Ralentización o *Fade in /Fade out o Zoom in/zoom out*, incluso para efectos de Abismación frontal o inversa, así como efecto *Droste*. Este modo se caracteriza por generar transiciones a partir de dos opciones: **a)** Representar secuencias de tiempo mínimas, por ejemplo: el avance de un alacrán que se dirige al pie de su víctima. **b)** Representar secuencias a partir del planteamiento de distintos encuadres, por ejemplo: historieta *3 seconds* de Marc Antoine Mathieu (esta modalidad es incluso considerada un género dentro de la historieta francesa).

	Tipo 2 Acción a acción	Equivalencia: Cada panel, cambio de acción. Esta modalidad se caracteriza por mostrar secuencialmente una serie de acciones. Ejemplo: comer, dormir, trabajar, etc.
	Tipos 3 Tema a tema	Equivalencia: Estilema (narración de una acción de manera no explícita; es decir: el lector debe imaginar la acción "una pelea detrás de la puerta", por ejemplo.
	Tipo 4 Escena a escena	Equivalencia a Didascália o Cento: Esta modalidad requiere la referencia espacio-temporal que orienta o especifica la lectura. La didascália es el recuadro que aparece generalmente en la parte superior derecha.
	Tipo 5 Aspecto a aspecto	Equivalencia a reconversión del discurso: Esta modalidad consiste en utilizar imágenes de diversas fuentes para contar una historia; para ello se requiere usar globos de texto, onomatopeyas y didascálias para orientar a una lectura muy específica; es decir, tienen un elemento verbal que las vincula, las encadena temática o argumentalmente. Ejemplo de su uso: Trabajo de *Rius*.
	Tipo 6 Non sequitur	Equivalencia a Contrapunto: esta modalidad se caracteriza por la utilización de imágenes de diversas fuentes que narran diversas acciones. La selección de imágenes utilizadas debe generar un collage que cuente una historia; es una especie de *Frankenstein*. Puede haber o no relación entre éstas, ya sea temática o circunstancial. No hay elemento verbal.
	Tipos 7 No secuencial o secuencia implícita	Esta modalidad no tiene equivalencias. Se caracteriza por ser utilizada en el formato viñeta única. Al contar con esta extensión mínima, debe mostrar al lector no **una acción específica, sino situaciones** y **personajes** en ocasiones **estereotipados, arquetípicos o *cliché***. Ya que lo que detona su interpretación es la memoria arquetípica como un *deja-vú* al lector. De alguna manera, interviene el fenómeno de la percepción denominado **pregnancia**; el cual consiste en que se plantea una pista y el lector imagina lo demás. Este recurso es comúnmente utilizado en la modalidad de viñeta cómica; un género subestimado, pero podemos ver que en realidad es muy complejo y debe cumplir con ciertas reglas para que cumpla eficazmente con su objetivo. Un ejemplo de esta modalidad son todas las variaciones que se ha dado a lo largo de la historia de la viñeta cómica, como *el náufrago de la isla, del reo en su celda, de la viuda en el funeral del marido, o las pantomime panel;* ejemplos abundan. Es importante mencionar que Mc Cloud (1993: 20, 21, 97, 98, 99), tiene interesantes observaciones al respecto.
	Tipo 8 Jerarquizada	Esta modalidad va acorde al tipo de secuencia descriptiva, es decir no narrativa (dentro de viñetas delimitadas). Se caracteriza por ser utilizada en un solo panel, generalmente de una página o dos páginas (**splash page**). Su finalidad de mostrar una situación de manera simultánea, de ahí que no es desglosado en momentos. Sin embargo, dentro de la situación planteada, si bien no se propone un orden concreto de lectura, el dibujante si propone en la composición de página o viñeta un orden sugerido a partir del **color, tamaño, forma, dimensión de los elementos, de la disposición de rostros, miradas, brazos o dirección de los cuerpos (vectores direccionales y líneas de indicatividad).** Un ejemplo sería que si una figura de todo el conjunto es amarilla y grande nos llamará la atención antes que una figura menor y azul, o bien.
	Tipo 9 Caótica	Caso contrario, la intención es causar un efecto de desorden o caos, de ahí que deliberadamente **todos los elementos sean similares o bien su composición sinestésicas genere esa sensación**. Un ejemplo es el caso: *¿dónde está Wally?*

	Tipo 10 Metalepsis	No tiene equivalencia. Se caracteriza por la transgresión de planos; es decir, plantea dentro de un mismo panel o viñeta diversas situaciones temporales o narratológicas. **a) Temporal:** Esta modalidad puede plantear al mismo tiempo presente-pasado y futuro o un par. Un ejemplo puede ser que un anciano se ve correr frente así mismo cuando éste mismo era un niño. **b) Narratológica**: ésta se caracteriza por plantear dentro de un mismo panel al mismo personaje pero desde distintos puntos de vista del narrador; ejemplo: en momentos es el narrador, en momentos primera persona, en otro segunda persona, en otro soliloquio, en otro narrador omnisciente; todo ello dentro del mismo plano, por ejemplo.
	Tipo 11 Montaje analítico	También llamada *Deocupoge*. Consiste en fragmentar una situación o escena gráfica en planos de primer plano o detalle, de modo tal que al ser analizados. Puede tener efecto dramático, psicológico o interiorista.
	Tipo 12 Montaje sintético	También llamada *Deocupoge*. Consiste en fragmentar una situación o escena gráfica en planos generales o panorámicos, de modo tal que al ser analizados. Puede tener efecto contextual, de situación o exteriorista.
	Tipo 13 Correlato objetivo	No tiene equivalencias. Toma como referencia el recurso de la literatura propuesto por T.S. Eliot pero aplicado en el campo gráfico o visual; consiste en la representación secuencial o no, de imágenes u objetos simbólicos, referenciales, contextuales o circunstanciales ya sea en la historia, para algún personaje o para el narrador, con la finalidad de evocar algo a modo de pistas que el lector debe analizar o bien este conjunto de objetos evocadores deben rememorar una sensación o emoción especifica. Ejemplo: es como una especie de auditoria de los objetos de alguien o que estuvieron involucrados en algo. Su particularidad radica también en que tiene un mejor efecto si no se muestra en ningún momento un plano completo del personaje al que se hace referencia.
	Tipo 14 Por iteración o variación	**a) Gradual forma**: Como mutación progresiva de un elemento a otro; por ejemplo: transformación de hombre a lobo, (similar a efectos especiales de los años 50). **b) No gradual forma-metáfora**: Como transición a partir de un parecido forma, por ejemplo: pupila de ojo, plato de sopa o disco compacto (puede haber una metáfora de por medio). **c) Gradual con traslape verbal:** Se caracteriza por iniciar indicios en la viñeta anterior o la próxima; es decir, es un elemento verbal, por ejemplo una onomatopeya o diálogos que aparecen en una viñeta en la que no corresponden en tiempo y espacio; dan un adelanto. Otro ejemplo aplicado es: Suena el ring de un teléfono mientras en la viñeta hay de fondo una ventana que muestra un bosque. En la próxima viñeta alguien contesta un teléfono.
	Actividades sugeridas/ Ejercicios	Analizar historietas y encontrar ejemplos de estos tipos de transición de viñeta a viñeta. Es ideal y mucho mejor, hacer ejercicios prácticos, a partir de encontrar ejemplos, hacer versiones propias; hacer adaptaciones.
Tipos de relación imagen-texto (grosso modo son los modos en que pueden interactuar tanto imagen como texto dentro de una viñeta) Aquí se plantean 10 en total.	**1. Modo: "Palabras especificas"**	En esta modalidad la imagen **ilustra**, podría o no estar, sin afectar la lectura de un texto verbal totalmente independiente.
	2.Modo: "Dibujos especificos"	En esta modalidad, el elemento verbal **complementa** a la imagen al aportarle un "sonido".
	3.Modo: "Viñetas Duales"	En esta modalidad, tanto la imagen y el texto **reiteran o redundan** la información.
	4.Modo: "Aditivo"	En esta modalidad la finalidad del elemento verbal o gráfico es **potenciar o reforzar** un mensaje.

	5. Modo: "sustracción"	En esta modalidad la finalidad del elemento verbal o gráfico es **restar o anular** un mensaje.
	6.Modo: "Contradicción"	En esta modalidad la finalidad del elemento verbal o gráfico es **contradecir, oponer o contrastar** un mensaje.
	7.Modo: "Paralelo"	En esta modalidad parece no haber relación directa entre la imagen y texto. **No hay contacto o dependencia**, siguen una **narración paralela**.
	8.Modo: "Montaje"	En esta modalidad el **elemento verbal se funde con el dibujo**, se **iconiza**; es decir, el elemento verbal se comporta como si fuera parte del dibujo, cumpliendo a su vez con una **función doble**.
	9.Modo: "Interdependencia"	En esta modalidad, tanto **la imagen como el elemento verbal se necesitan un del otro** para completar o dar un mensaje muy especifico. Puede caracterizarse por el uso de *didascálias* o *cartuchos* de **referencia espacio-temporal**.
	10. Modo "Efecto *Kuleshov*" (Reiteración con variaciones)	En el efecto *Kuleshov*, uno de los elementos varía y el otro permanece "igual" durante todo el conjunto. Es decir, funciona por conjunto, no es evidente con solo dos o tres paneles o viñetas. Es muy parecido a la modalidad de transición de viñeta a viñeta "Escena a escena", pero la diferencia es que en ésta varía imagen y texto en cada viñeta. Ejemplo: Will Eisner tiene un gestuario, en el que agregó a distintos estados de ánimo la misma frase; ello demuestra este efecto.
	Actividades sugeridas/ Ejercicios	Buscar en historietas estos diferentes tipos de función que tiene imagen y texto; reconocer las **9 modalidades** planteadas. Analizar historietas y encontrar ejemplos de estos tipos de relación imagen y texto. Es ideal y mucho mejor, hacer ejercicios prácticos, a partir de encontrar ejemplos, hacer versiones propias; hacer adaptaciones, así como consultar los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 22. PITCH Y PLOT

Introducción	Los recursos *Pitch* y *Plot* son de vital importancia, ya que representan el punto de partida para generar un producto narrativo. El pitch es un resumen con la extensión de un enunciado o párrafo muy breve del argumento o idea principal. Mientras que el *plot* es un desglose; es el desarrollo más amplio y detallado del argumento o idea principal. La extensión del *plot* es generalmente desde un párrafo hasta varias cuartillas, todo dependerá de la extensión del proyecto narrativo. Ya sea que se trate de una historieta con la extensión de una página auto conclusiva hasta por ejemplo el *plot* para una novela gráfica por ejemplo.
Definiciones y equivalencias	Es muy importante mencionar que existen infinidad de definiciones y descripciones de lo que significa y de la función que tienen tanto el *pitch* como el *plot*, por ejemplo: a)***Pitch*** (también llamado *logline*, argumento, conflicto, premisa, *storyline*) y b)***Plot*** (también llamado como sinopsis, tratamiento, por citar algunos) Siendo muy importante reiterar también que en muchas de estas circunstancias no sean equivalentes ni signifiquen lo mismo e incluso algunos de los conceptos de leve a significativamente, o pueden referirse a aspectos o fases distintas. Pueden variar incluso los planteamientos que tienen algunos teóricos; mucho de ello depende en gran medida del contexto en que se utilicen, ya que la mayoría se crearon para el campo cinematográfico, otros para la literatura, otros para el teatro, y otros para la historieta, pero nutridos por las disciplinas mencionadas. Sumado y a partir de esto, pueden variar incluso, cada escuela teórica, sin mencionar incluso que puede variar los criterios y el estilo de presentación del *pitch*, del *plot*, del *storyline*, de la escaleta verbal, de la escaleta visual y de los guiones literario, técnico y *storyboard*, según también por género y subgénero. (Incluso, en el caso de la historieta, los criterios de los esquemas pueden variar mucho según cada dibujante o empresa, depende la división de trabajo o grados de especialización por áreas, etc.) En el cine, por ejemplo, el pitch tiene principalmente el objetivo de ser un argumento de venta; en la historieta posiblemente no se le considere así aunque en sí esa es su función.
Definición que se utilizará en este manual para Pitch y Plot	En tanto que la finalidad de este manual es el desarrollo de proyectos de "narrativa gráfica" la definición que se utilizará y adecuará aquí es la siguiente para pitch, plot y storyline: 1) **Pitch**: En este manual el concepto de Pitch hará referencia al breve desglose o resumen del argumento o idea principal como punto de partida para desarrollar un proyecto narrativo. Y su extensión será generalmente desde un par de enunciados hasta una cuartilla, dependiendo de la extensión del proyecto. Es destacable aquí, hacer una observación en torno a lo que se considera una fase intermedia entre el pitch y plot; este recurso es el storyline. (Escalonilla 2014:103) 2) **Storyline**: El storyline es el organigrama de la idea. Su extensión debe ser de un párrafo breve. Este es un desarrollo breve del pitch, en el cual se desglosa en enunciados concisos o párrafos breves: **a)** Planteamiento **b)** Nudo y **c)** Desenlace Para más información de este recurso consultar capítulo *Storyline (organigramas dramáticos).* 3) **Plot**: El plot, como ya se mencionó, es una fase más desarrollada del pitch y del stoyline. Es entonces el plot una descripción más amplia y detallada de estas fases previas. Su extensión puede ir desde media cuartilla hasta varias cuartillas, dependiendo todo ello de la extensión del proyecto narrativo.
En resumen	El **plot** es una descripción extensa del **pitch** y el **storyline**. La **escaleta** es la fragmentación en enunciados que posiblemente darán lugar a la información contenida en paneles, viñetas o tomas. Esta escaleta se desglosará en **dos aspectos**: el verbal y el visual; posteriormente éstas **escaletas verbal** y **escaleta visual** (como borradores depurados), darán lugar al **guión literario**, al **guión técnico** y al **storyboard** respectivamente. Para más información sobre estos temas, consultar los capítulos en torno a estos temas.
Ejemplos de pitch, storyline y plot	a)**Pitch**: Una chica entrevista a un testimonio de una masacre estudiantil. b)**Storyline**: Una chica busca información sobre una masacre estudiantil. Su profesor la contacta con un testimonio de ese evento para una entrevista. Al finalizar la entrevista ella accede a que éste le dé "un aventón"; el final es abierto. **Desglosado**: **(Inicio)** Una chica busca información sobre una masacre estudiantil. **(Nudo)**Su profesor la contacta con un testimonio de ese evento para una entrevista. **(Desenlace)** Al finalizar de la entrevista ella accede a que éste le dé "un aventón"; el final es abierto.

Ejemplos de pitch, plot, storyline	c)**Plot**: Este plot fue desarrollado a modo similar a un cuento su extensión es amplia porque está planeado para ser una novela gráfica) **Olimpia** *El que busca la verdad, corre el riesgo de encontrarla.* Isabel Allende **(inicio)** Ambiente demasiado pesado para ser un sueño. No, es una pesadilla. Los gritos y desconcierto hacen ver que el piso está chicloso; es sangre. Algo taladra su oído. Perturbado, Fidel despierta con el sudor y la sábana adherida al pecho. Sonaba un despertador dentro de su pesadilla. Ve su despertador: son 5 a.m., lo apaga. Al lado del despertador hay una nota: *"cita hoy con Olimpia, café Matruska a las 11 a.m."* Llega Olimpia tarde, pero reconoce a Fidel por el sombrero que llevaba en una foto que consiguió como referencia, se dirige a su mesa y lo saluda. Sentados ya, solicitan dos *Espresso Ristretto* por petición de Fidel. Con una charla torpe como punto de partida, Olimpia oprime un botón de la grabadora de audio. -Vamos a grabar -propuso con voz tensa. -Hola Fidel, el profesor Lemus, amablemente me contactó contigo para charlar en torno a tus vivencias en el Movimiento de 1968; la finalidad es recaudar información para un concurso de historieta; el concurso se llama *Memorial 68*. Lo convoca la universidad y cierra el 10 de junio; justo en el aniversario del *Jueves de Corpus;* ¿Iniciamos la entrevista?- propone de nuevo. -Mira Olimpia: respecto al Movimiento de 1968, se han escrito muchas verdades y mentiras. Se han dicho versiones bonitas, versiones oficiales, versiones feas, versiones repugnantes e incluso versiones mixtas de las anteriores; depende para que la requieras. Pero en mi caso, solamente puedo comentarte, lo que viví o me enteré de manera directa. En 1968 llegué a la Ciudad de México, vine con la idea de estudiar. Vivía en la Colonia Guerrero, muy cerca de Tlatelolco. Estaba en el departamento, cuando entre las 5 y 7 de la tarde se escuchaban disparos a gran distancia. Salí y alcancé a ver muchos jóvenes corriendo; los perseguía la policía. Yo acababa de salir de la secundaria. Algunos jóvenes se ocultaban en casas de vecinos. Al día siguiente nos enteramos que hubo un disturbio en la prepa no. 2... **(por razones de espacio no se publican todas las cuartillas del plot, ya que son 12 en total).**

	(nudo) – *¿Movimiento guerrillero y Movimiento estudiantil?* Bueno, pienso que de cuando en cuando pudiera haber una mezcolanza. Mira; el estudiante por supuesto, se supone que es el ciudadano que está "preparado", está "informado" o que está estudiando. Es el que sabe de las terribles problemáticas del país. Por supuesto que el estudiante sabe de la pobreza que atañe a la mayoría de los mexicanos. Por supuesto que el estudiante sabe que a esa parte de la población o a esa población; si tú la representas como estudiante o como un mexicano preparado, puedes ser la bandera para ese Movimiento, para esa localidad o entidad. Espero estar siendo claro… **(por razones de espacio no se publican todas las cuartillas del plot, ya que son 12 en total).** **(desenlace)** …Pues bien, temo que ya te solté mucho la sopa, ¿Verdad, Olimpia? - concluye Fidel mientras paga la cuenta. Te dejo en el camino, ¿vas a la universidad ahorita? Salúdame al profesor Lemus -agrega Fidel mientras caminan hacia su coche. –Ok, gracias Fidel, te agradezco mucho la entrevista, eres muy amable. –No me agradezcas, lo que sí, procura documentarte mucho más – responde Fidel mientras ambos suben al coche. Queda pendiente el tema de impunidad. Olimpia, vamos a dar un paseo. FIN **(por razones de espacio no se publican todas las cuartillas del plot, ya que son 12 en total).**

Modos de registro para el desarrollo del pitch, plot y storyline	Este recurso se considera imprescindible al momento de buscar referencias o documentación para el proceso del pitch, del plot, del storyline y tratamiento. Ya que en muchas ocasiones sino es que la mayoría, es necesario y obligatorio recabar información en torno a temas que pueden fundamentar nuestros argumentos o ideas como punto de partida. Algunos métodos para recabar información son los siguientes: a) **oral**: Información que se transmite de manera informal a modo de charlas, sea en contextos locales, cercanos, familiares, leyendas urbanas, etc. b) **entrevista**: este recurso implica haber detectado a personas clave que puedan aportarnos información clave sobre temas específicos. Para ello, es importante haber formulado previamente preguntas clave para la entrevista e incluso ir formulando nuevas si se considera hacerlo sobre la marcha. c) **audio**: este es un excelente recurso para poder hacer un registro de la entrevista, ya que puede aportar información precisa, ya sea datos fríos, como fechas, nombres, cifras, o bien frases, citas, expresiones, etc. d) **video**: un recurso que aporta más información; puede hacerse registro audiovisual de localidades por nosotros mismos o podemos utilizar materiales ya existentes, tales como documentales, películas, entrevistas, etc. e) **fotografías**: otro recurso elemental para hacer registros visuales precisos. Incluso también es posible con este recurso poder hacer estudios de encuadres, angulaciones, perspectivas, composiciones, escorzos, para las fases visuales del proyecto. f) **documentación adicional**: literatura, música, etc. cualquier tipo de información que pueda ayudar a complementar, verificar o contrastar datos.
Métodos cualitativos	Estos métodos son de gran utilidad para diferenciar en primera instancia las características de nuestras referencias para el desarrollo del argumento. Esta se desglosa en 3 aspectos principalmente: **a)** temática, **b)** biográfica y **c)** autobiográfica a) **temática**: Ayuda a temas específicos o bien los orienta a aspectos concretos. Por ejemplo: una entrevista sobre el tema de deportes, en concreto sobre tenis o bien, sobre historia. b) **biografía**: se caracteriza porque no interviene o protagoniza el testimonio c) **autobiografía**: se caracteriza porque el testimonio da una referencia directa de lo sucedido.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias generar *Pitch, Plot, Storylines*. Se recomienda ver los capítulos referentes a estos temas, así como los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 23. INGENIERÍA NARRATIVA (CONFECCIÓN/ VALORES NARRATIVOS/ IDEOLOGÍA)

Introducción	Es la confección de los elementos que desarrollarán el proyecto narrativo (Es decir; el quién, qué, cómo, cuándo, porqué de los personajes, lugares, acciones, ambientes así como la interacción entre éstos. Es el qué se reserva, qué se edita, que se enfatiza, que se reitera, que se omite, etc. Es el modo en que van a interactuar los elementos, así como el modo en que se representará, registrará y mostrará un contenido cultural, social e ideológico concreto en su modo de editar la información o de contenidos mostrados y omitidos y el cómo o manera en que se mostrarán al espectador o lector.	
Elementos que intervienen en la ingeniería narrativa	**Estructura narrativa**	Es la columna vertebral y soporte principal del proyecto narrativo o esqueleto que sostiene y fragmenta secuencialmente la narración.
	Líneas Maestras (master plots)	Son una serie de fórmulas, moldes o patrones propios y característicos de cada género temático, formal y estético que ayudan a reforzar los aspectos conceptuales y estéticos de un proyecto narrativo.
	Elementos paradigmáticos	Estos aspectos corresponden a la acotación o delimitación de los recursos espaciales con objeto de reforzar el discurso a partir de: encuadres, planos, perspectivas, tipo, formato y dimensión de viñeta o panel.
	Elementos sintagmáticos	Estos aspectos corresponden a la acotación o delimitación de los recursos temporales con objeto de reforzar el discurso a partir de: elipsis, paraelipis, focalización de personaje, de narrador, etc.
	Elección de género	Este aspecto corresponde a la acotación o delimitación del género temático, formal, de extensión y con ello, a qué tipo de consumidores va dirigido, así como su duración, periodicidad, medios de difusión, distribución, etc.
	Elección del modo o tipo de discurso	Este aspecto va ligado a la elección de género y su mejor solución radica en saber elegir cuál es el que mejor se adecúa al tipo de proyecto narrativo que se esté desarrollando. Estos tipos de discurso son los siguientes: a) **Clásico** (Arquitrama) b) **Moderno** (Antitrama) c) **Posmoderno** (Hibridación e intertexto) d) **Transmoderno** (Mediomorfosis/Metalenguajes)
	Adecuaciones	Estos aspectos corresponden a la flexibilidad, logística que debe tener el proyecto narrativo para poder adecuarse a las condiciones o recursos reales con los que se dispone, ya sea recursos materiales, de tiempo, espacio, etc.
	Elección de referencias /estilos de arte/ intertextos	Este proceso es fundamental para reforzar y evocar el aspecto conceptual y estético del proyecto narrativo en concreto, como la ambientación, diseño de arte, personajes, vestuario, etc.
	Valores narrativos binarios	Estos elementos son patrones o moldes arquetípicos que tienen la característica de representar las cualidades humanas universales y eternas de la vida humana. Son binarias porque representan los aspectos tanto positivos como negativos de las características de las cualidades de defectos humanos.
	Esquema estructural de una narración	Estos elementos son indispensables para dar una estructura o soporte base a la narración; ya que sirve como una columna vertebral o esqueleto que le sostendrá. Consta de los siguientes aspectos: **a) Línea del tiempo b)Actos c)Secuencias d) Puntos de giro e) Escenas f)Golpes de efecto g)Viñetas**
	Elección de tipos de tramas	Estos elementos son fundamentales para poder desarrollar el conjunto de historias que constituirán el proyecto narrativo. Las tramas funcionan como si fueran algo similar a los hilos de un tejido; es decir, una historia en realidad se compone de una cantidad variable de historias que se conectan, influyen y afectan lo que puede pasar o no en las demás. Algunas tramas son: **a)**Arquitrama **b)**Antitrama **c)**Subtrama o Trama secundaria **d)** Seudotrama **e)**Trama , etc.
	Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de reflexión, estudio, síntesis y resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza y con estas referencias generar análisis sobre los temas vistos en este capítulo. Su recomienda ver los capítulos referentes a estos temas, así como los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 24. VALORES NARRATIVOS BINARIOS (VISUALES/VERBALES, DENOTACION/CONNOTACIÓN, ARQUETIPOS, ESTEREOTIPOS)

Introducción	Los valores narrativos nos muestran cualidades humanas universales y eternas de la experiencia humana; son arquetípicas, como patrones o moldes, son binarias, positivo vs negativo y deben estar en constante lucha durante la narración, de no ser así, la narración se muestra plana o aburrida, es decir, no deben permanecer neutros. Ejemplo: amor vs odio, libertad vs esclavitud, vida vs muerte, alegría vs tristeza. Todo proyecto narrativo deberá poseer valores narrativos binarios; es decir, valores humanos atemporales y no temporales; arquetipos, representados a modo de metáforas visuales como mensaje o moraleja a transmitir al lector. Todo proyecto tiene o debe tener dos tipos de mensaje: el explícito (denotativo, objetivo o estereotípico) y el implícito (connotativo, subjetivo o arquetípico).
La representación de los valores narrativos	Los valores narrativos binarios, son representados mediante metáforas, ya sean visuales y/o verbales. Éstas son representadas como personajes en la narración; es importante mencionar que los personajes en la narración no son sólo las entidades con características humanas. Los personajes son todo aquello que ayuda a generar el mensaje, éstos pueden ser personajes: humanos, ambientes, lugares, conceptos, objetos, acciones, modos de edición del tiempo y espacio, modos de encuadre, etc.
	1.En un proyecto narrativo, una historia bien construida, implica poseer un mensaje explícito y un mensaje implícito y ambas se muestran simultáneamente. Una historia mala es aquella, (porque está mal construida; es decir, no hay mala historia, lo que hay son malas construcciones), en tanto que no hay un mensaje implícito. Es como si la historia estuviera hueca, como si fuera una fachada, no hay un mensaje al lector, de manera simbólica y arquetípica. No se plantean los valores narrativos binarios, sólo se manejan clichés y estereotipos; la historia no es creíble, es plana, predecible. Debe buscarse la innovación en cuanto al planteamiento y la construcción de la narración. **2.** Un proyecto con valores narrativos debe manejar entonces dos discursos de manera simultánea que hagan que el espectador se identifique con las cualidades y defectos de la naturaleza humana que son universales y eternos: los arquetipos, a diferencias de los locales y efímeros: los estereotipos. **3.** La utilización de arquetipos (valores humanos universales y eternos, positivos y negativos) y estereotipos (valores relativos, clichés, prejuicios, positivos y negativos), en un proyecto narrativo son indispensables para desarrollar una línea narrativa eficiente. Si permanecen neutros, la narración permanece demasiado monótona y el lector podría aburrirse por la predictibilidad de la historia. Estos valores deben ser dinámicos y contrastantes. **4.** Muchos proyectos narrativos pueden llegar a ser malos (en cuanto a su construcción, no por el tema: es decir, no es el qué se cuenta, sino el cómo se cuenta), porque sólo constituyen una historia estereotípica, explícita o denotativa; no hay mensaje arquetípico, simbólico, connotativo; resultando como una fachada hueca o sin mensaje al lector. **5.** Un proyecto narrativo entonces deberá poseer una historia interna, arquetípica, implícita que haga que el lector se identifique con los valores humanos eternos y universales. Si se entiende y tiene buena construcción desde este aspecto, podrá ser una historia significativa que sea valorada y supere la prueba del tiempo y valorada en otras culturas. **6.** El diseño de los valores narrativos binarios para nuestro proyecto narrativo requieren para su mejor desarrollo una amplia documentación de los temas que se están tratando, el uso de simbolismos, el uso de la sintaxis de la imagen, de la sinestesia (lectura emocional de las formas o elementos). Entre mejor se conozcan, manejen, exploren, experimenten a base de ensayo-error y se apliquen al proyecto, serán más eficaces. Se reitera, ello implica experimentar, equivocarse: ensayo y error y a partir de ello percibir que refuerza y que desvirtúa el proyecto narrativo; tanto a nivel verbal como visual y su complementación. **7.** Los valores narrativos se construyen desde los aspectos visual y verbal: **a)** Visual: encuadres, perspectivas, planos, estilos de dibujo, tipos de viñeta, tipos de composición de página, paleta cromática, referencias visuales, metáforas visuales, etc. **b)** Verbal: Uso de diálogos concisos pero efectivos, focalización o desde dónde se cuenta la historia, Elipsis y Paraelipsis o qué se cuenta y qué se oculta de la historia, etc. La creación de metáforas verbales eficaz implica una selección, confección y depuración de las palabras precisas que hagan creíble la historia y su desarrollo, ello implica estudiar el contexto en que se desarrolla la historia.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias generar *Valores narrativos*. Se recomienda ver los capítulos referentes a estos temas, así como los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 25. PREMISA, CONFLICTO Y PARADOJA (ALGUNOS TIPOS)

Introducción	La premisa constituye un punto fundamental para el desarrollo de un proyecto narrativo. Es el motor de la historia, ya que es el elemento que detona motivaciones en los personajes y en los elementos de la historia en genera. Es el elemento que entra en conflicto, es un problema, es un elemento antagónico, es una motivación, es un objetivo, etc. Es interesante mencionar que el desarrollo de una premisa en el proyecto narrativo está íntimamente relacionado al contexto cultural, social, político, ideológico e incluso hegemónico en que ésta surge. Puede exponer tanto mensajes explícitos como implícitos al espectador. Busca argumentar o fundamentar ideologías, manipular, enajenar, o bien educar, generar reflexión, etc.
No hay historia mala, (lo que hay son malos son los planteamientos o construcciones)	Se insiste en que cualquier tema, historia o argumento es bueno para desarrollar un proyecto narrativo. No hay malas historias, lo que puede haber malo es el modo en que se cuenta; es decir, no es el qué, sino el cómo se cuenta. Es esta premisa entonces, la que puede detonar un (pitch) que al desarrollarse a las siguientes fases, como argumento (plot), crezca exponencialmente como si fuera una bola de nieve hasta convertirse en un guión (tanto literario como técnico o storyboard). Pero un proyecto de narrativa gráfica exige a su guionista "pensar en imágenes", a crear metáforas visuales que planteen valores humanos universales y eternos, en forma de arquetipos que pueden entenderse y generar empatía en cualquier espacio geográfico y en cualquier momento histórico. Mejor ejemplo de ello son loa productos narrativos que se han convertido en clásicos, ya sea en el cine, en la literatura, historia, etc. Tienen poder de generar empatía y asombro a lo largo del tiempo, en muchas generaciones de humanos, es decir, sobreviven la prueba del tiempo. Las premisas van generando incluso una especie de moldes o patrones con modos de ser planteadas o desarrolladas. Ejemplo de esto son los géneros y subgéneros temáticos, como drama, comedia, tragedia, tragicomedia. Podemos ver incluso estos géneros temáticos cambiar, evolucionar y diversificarse a la par del progreso humano bajo diversos contextos.
Diferencia entre premisa y pitch	Es un mensaje implícito, que se contiene en una frase. Es importante la diferencia entre premisa y pitch; (si bien éstas se parecen en su breve extensión, como un enunciado o párrafo), su diferencia radica en: a) **pitch:** describe la historia explícita, denotativa u objetiva o estereotípica del proyecto narrativo; es decir, es particular, local y efímera, específica. Ejemplo: la historia de una chica que entrevista un testimonio de una masacre estudiantil. b)**premisa**: hace referencia a su corta extensión, al mensaje implícito, connotativo, simbólico y subjetivo o arquetípico (universal y eterno) del proyecto narrativo; algo así como la moraleja o mensaje en torno a los valores humanos, es decir, es universal, eterna. Ejemplo: mensaje o moraleja, *la curiosidad mató al gato*. Una buena premisa puede incluso causar controversia; debería ser una metáfora de la vida humana; que cuestione críticamente o de manera sutil las debilidades, vicios y virtudes de los seres humanos.
Diferencia entre premisa y conflicto	El conflicto se considera la base de la historia; una historia debe contar con una gran cantidad de elementos antagónicos que generen tensión. El conflicto es oposición, el antagonismo son problemas en los que se encuentran los personajes para poder llegar a su objetivo. Entre más dificultades existan, es mejor; estos elementos pueden ser en la historia de carácter real o tangible o bien psicológicos, imaginarios o interiores.
Conflicto	En un buen guión para proyecto narrativo se deben plantear conflictos. Es importante enfatizar que un guión proyecto narrativo NO se compone de una sola historia, sino que en realidad se compone de un conjunto de historias: Hay una historia principal y varias pequeñas vinculadas. (Cada historia debe plantear un conflicto, así como cada una de sus tramas. Lo importante es el MODO en que se planteen, confeccionando los valores narrativos binarios, la premisa, así como las metáforas visuales. En la solución técnica o visual debe cuidarse qué encuadres, angulaciones, composición de planos, tipos de viñeta, etc. refuerzan la composición, ambiente y con ello el mensaje. Se reitera entonces que CONFLICTO EQUIVALE A NUDO (Escalonilla 2014:88). Se insiste que las historias no son más que nudos (o conflictos), donde solo hay que detallar cómo se originan; cómo se resuelven, cómo se vinculan unas a otras, cómo se afectan las unas a las otras. El conflicto es, en resumen, *UN PROBLEMA QUE RESOLVER* (Escalonilla 2014: 89).

Premisa como motor y conflicto como combustible	La premisa es también considerada una especie de motor que contiene el mensaje implícito o arquetípico o simbólico de la historia, y el conflicto representa entonces el combustible de ese motor. Es decir, el conflicto puede ser concebido como el elemento que desglosa el aspecto antagónico en la narración; éste puede ser encarnado o materializado en un personaje, en un ambiente, en una circunstancia, en un objeto, en una relación (trama) entre un elemento y otro, etc.
Tipos de elementos antagónicos (personajes, ambientes, circunstancias, objetos relaciones)	Es importante enfatizar que el antagónico u obstáculo en los elementos protagónicos (ya sean personajes, ambientes, circunstancias, objetos, relación entre un elemento y otro), pueden o no ser humanos de manera obligatoria, ya que todo elemento que sea un obstáculo para los personajes puede considerarse un conflicto. Además que los personajes en la narración no son necesariamente "humanos". El conflicto tiene la función de ser entonces un elemento que genere interés, identidad, empatía e intriga al lector, ya que es a partir del conflicto, que los personajes de la historia nos aportan pistas para saber cómo son, piensan, sienten, se expresan, y actúan ante el mundo exterior y su mundo interior.
Evitar una historia aburrida	Es vital enfatizar también, que entre menos conflicto o elementos antagónicos contenga una historia, más aburrida, neutral y plana será (en este campo plano es igual a "***no sucede nada***"). Entonces, entre más conflicto, lucha y presencia de elementos antagónicos posea una historia, más dinámica, intrigante, misteriosa y con relieves será mucho mejor. Si bien se da prioridad a los **elementos protagónicos**, es obligatorio decir que no debe descuidarse el diseño de los **elementos antagónicos**, ya que incluso son los que dan el "***sazón a la historia***" y no al contrario, como se podría pensar que lo son los protagonistas por completo.
5 tipos de Conflicto Clasificación de acuerdo a Alberto Chimal (2012:56)	1)**Un personaje contra otro**: Cuando un personaje protagonista lucha contra el personaje antagonista, o la situación en que un personaje es un obstáculo en las metas de otro personaje. 2)**Un personaje contra un grupo**: Cuando un personaje se enfrenta a varios personajes; *pueden ser compañeros de trabajo, compañeros de escuela, familia, vecinos, una comunidad, grupo religioso, grupo político, grupo ideológico, entidad abstracta o conceptual, o el mundo en sí, (Chimal 2012:56).* Este tipo de conflicto puede no ser tangible, puede no ser físico: el personaje se opone a las reglas de un grupo de personajes o elementos, circunstancias, ambientes, relaciones, etc. 3)**Un personaje contra sí mismo**: Cuando un personaje tiene un conflicto interior consigo mismo; es decir, es un tipo de conflicto interior del personaje mismo. *Un personaje puede encontrar obstáculos en sus propios miedos, prejuicios, su pasado, su cultura, su ideología, sus debilidades, hasta sus propios deseos encontrados, (Chimal 2012:56).* 4)**Un personaje contra una fuerza impersonal**: Este tipo de conflicto consiste en un personaje contra un fenómeno natural (tormenta, temblor, erupción volcánica). O puede ser también una casualidad desafortunada; un evento histórico o social (revuelta social, invasión de zombies, etc.) El personaje simplemente se encuentra inmerso en esa situación. 5)**Un personaje contra el destino**: Este tipo de conflicto consiste en que el personaje lucha contra la voluntad de elementos que parecen ser divinos mágicos, suerte, designios de adivinos u oráculos. Estos se oponen a su libre albedrío y a lo que considera debe ser su destino.
Cada conflicto en la historia es una trama	También menciona Chimal (2012:57), que los conflictos pueden ser diversos, y/o de jerarquía distinta. Cada trama en la historia puede mostrar un conflicto de diferente naturaleza o circunstancia.
3 tipos de Conflictos (el conflicto como trama) según Escalonilla (2014:92)	1)**Conflicto básico**: Tramas de acción. Generalmente se aplica a la trama principal, subordinándose a ésta las tramas de conflictos internos; así, como las de conflictos de relaciones: Consiste en la búsqueda de "*algo*" en la historia, por el protagonista, esta búsqueda es el motor. 2)**Conflictos internos**: Tramas psicológicas: Se desarrollan en el interior de los personajes y es en este tipo de conflictos donde se muestran los Arcos de transformación. Para profundizar, consultar capítulo *Arcos de transformación*. 3)**Conflictos de relación**: Tramas manifestadas como relaciones entre los personajes. A éstas se les denomina subtramas.

Paradojas e hipótesis según Escalonilla (2014:123)	En la construcción de las tramas, refiere que pueden existir planteamientos paradójicos, contradictorios o hipotéticos. A diferencia de las tramas maestras, no ofrecen cánones completos, sino planteamientos o puntos de partida originados por un conflicto cuya resolución es paradójica. Es el elemento **Contradicción**, en el cual reside el interés, intriga o incluso incredulidad, que podría tener el espectador por la premisa de la historia. *Es el ¿qué pasaría si….?* Otra característica es que este tipo de conflictos afecta tanto al protagonista como a personajes secundarios. Para más información, consultar capítulo *Tramas maestras*.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, análisis o resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza. Con estas referencias se propone identificar en las historietas revisadas, los tipos de conflicto, reconocer las diferencias entre premisa y pitch, así como realizar el propio de las historietas revisadas, es decir ponerlo a la práctica. Identificar también los tipos de conflicto en estas historietas. Su recomienda ver los capítulos referentes a estos temas, así como los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 26. METÁFORAS VISUALES Y VERBALES

Introducción	Las metáforas como herramienta en la narración gráfica son fundamentales para poder expresar con mayor eficacia mensajes al lector; ya que sirven para reforzar estados emocionales o psicológicos de los personajes; sean estos humanos, ambientes, circunstancias, objetos, relaciones, lugares, etc. Ayudan a reforzar la expresión de conceptos, ideas, sentimientos o simbolismos. Aunque la terminología correcta para este recurso sería Figuras retóricas.
Figuras retóricas	Las figuras retóricas son términos pertenecientes al campo literario y poético. Básicamente consiste en hacer diversas operaciones mediante las cuales se puede: **a)**sustituir **b)**transformar **c)**vitalizar (adjudicar vida a los objetos) **d)**repetir **e)**omitir **f)**multiplicar **g)**amplificar **h)**restar, entre otras. Pero la más conocida o usual es la Metáfora, de ahí la razón del título del capítulo. Todos estos son procedimientos que se utilizan en el campo literario; ya sea una palabra o un enunciado transforman su significado original por medio de las figuras retóricas para expresar otros modos de relación e interpretación de éstas. Pueden llegar a implicar procesos complejos sin duda, ya que se requiere una profundización en su estudio; esto solo delimitando al campo literario. Pero ahora el reto es doble, pues implica el realizar figuras retóricas, pero con imágenes, además de las verbales, el reto se complica aún más cuando tenemos que construir secuencias narrativas con estas composiciones tanto visuales como verbales. Al respecto afortunadamente podemos encontrar que el campo cinematográfico y también el de la narrativa gráfica en el campo de la historieta han hecho diversas aportaciones significativas sobre el tema. Es posible entonces, poder distinguir mediante una lectura analítica y reflexiva en diversos productos narrativos, una gran cantidad de estas figuras retóricas trasformadas en imágenes.
Originalidad e innovación en la narrativa gráfica	De hecho, podríamos notar que mucha originalidad e innovación en los campos del cine y la narrativa gráfica en cuanto a utilización de elementos visuales y verbales, se debe a la utilización novedosa en gran parte de estos recursos, sumado a otros aspectos como por ejemplo, una depuración de los procesos narratológicos (en cuento a construcción del guión), como semióticos (en cuanto a construcción de viñetas y páginas, es decir, el aspecto visual, su representación).
Pensar y expresar con imágenes	Aunque podríamos notar, que el recurso de las figuras retóricas visuales y verbales lo estamos procesando en realidad en diversas fases del desarrollo de nuestro proyecto narrativo. Algunos ejemplos de este pensar y expresar con imágenes a modo de figuras retóricas lo notamos desde: a)**El recurso de la premisa**: Ya que éste es el mensaje implícito, subjetivo, connotativo, simbólico o arquetípico, como motor que da inicio a la historia. b)**El recurso de los Valores narrativos binarios**: Ya que en éstas, nos apoyamos para ir desarrollando todas y cada uno de los desgloses y fragmentaciones del proyecto narrativo (que van desde la línea de tiempo, las secuencias, puntos de giro, escenas, golpes de efecto, en planos y viñetas c)**El recurso de los tipos de transición de viñeta a viñeta**: Ya que muchas de estas modalidades pueden reforzar directamente aspectos retóricos visuales y verbales. En el capítulo sobre los tipos de transición viñeta a viñeta se citan al menos **14 modalidades**: **1)**Tipo 1: Viñeta a viñeta, **2)**Tipo 2:Acción a acción, **3)**Tipo 3:Tema a tema, **4)**Escena a escena, **5)**Tipo 5:Aspecto a aspecto, **6)**Tipo 6: Non sequitur, **7)**Tipo 7:No secuencial, **8)**Tipo 8:Jerarquizada, **9)**Tipo 9: Homogénea o caótica, **10)**Tipo 10. Metalepsis, **11)**Tipo 11:Montaje analítico, **12)**Tipo 12:Montaje sintético, **13)**Tipo 13:Correlato objetivo, **14)**Tipo 14:Por iteración o variación.

Pensar y expresar con imágenes	d)**El recurso de los tipos de relación imagen-texto**: Al igual que el recurso de tipos de transición de viñeta a viñeta, este recurso puede reforzar de manera directa aspectos retóricos. Se recomienda consultar para más información el capítulo en torno al tema Tipos de relación imagen-texto: **1)**Modo 1:"Palabras específicas" (ilustra), **2)**Modo 2: "Dibujos específicos" (complementa), **3)**Modo 3: "Viñetas duales" (reiterar o redundar), **4)**Modo 4: "Aditivo" (Potencia o refuerza), **5)**Modo 5: "Sustracción" (resta o anula), **6)**Modo 6: "Contradicción" (contradice, opone, contrasta), **7)**Modo 7: "Paralelo" (paralelo independiente), **8)**Modo 8: "Montaje", **9)**Modo 9: "Interdependencia" (dependencia mutua). e)**Tipo de montaje de página**: Es en esta fase donde es posible poder percibir la influencia de las figuras retóricas, ya que dependiendo de lo que estemos contando, utilizaremos uno o más de estos tipos de lectura de la imagen **a)**Narrativa (secuencial, diacrónica) **b)**Descriptiva (simultánea, sincrónica) o **c)**Mixta A partir de esto podemos utilizar recursos que refuercen una lectura de los tipos de relación imagen-texto en conjunto como composición de página, ya que intervienen los tipos de transición de viñeta a viñeta y los tipos de relación imagen-texto. f)**Forma viñeta**: Este aspecto va ligado al montaje de página, y es fundamental para reforzar los tipos de lectura adecuados acorde a cada viñeta o panel. Las hay desde: **a)**cuadrada, **b)**rectangular (vertical u horizontal), **c)**circular **d)**sangrada (sin contorno), entre otras. g)**Estructuras narrativas como línea de tiempo**: Como esqueleto de la obra en un proyecto narrativo es un reto para el guionista y dibujante poder reforzar la macro estructura con los elementos micro que le constituyen. Algunos ejemplos de estructura de línea maestra son: **a)**Circular, **b)**Lineal, **c)**In media res, **d)**Contrapunto, **e)**Metalepsis, **f)**Caleidoscópica, **g)**Abismal, **h)**Bucle o loop, **i)**Racconto, **j)**Telaraña, **k)**Acróstica, **l)**Metanarrativa, **m)**Iterativa con variantes, **n)**Cento, **o)**Coral, **p)**Time lapse, entre otras . Estas estructuras se utilizan para reforzar percepciones subjetivas, alteradas o desde diversos puntos de vista. Para más información sobre las estructuras narrativas, consultar capítulo algunos tipos de narrativa o descriptiva de la imagen. h)**Paleta cromática**: Este recurso puede reforzar o desvirtuar todo el conjunto o construcción e igual se utiliza como metáfora que refuerza estados de ánimo, o ambientes psicológicos. Ejemplo: color azul tristeza, rosa: amor negro: misterio rojo: terror, etc. i)**Elementos tipográficos**: Este recurso repercute de manera directa sobre el texto, al igual que los demás mencionados en lo que respecta a la presentación de los elementos verbales; ya que pueden reforzar o desvirtuar metáforas o figuras retóricas que aluden a temporalidad, aspectos estéticos, dramáticos, ambientales, etc.
	j)**Diseño visual (personajes, locaciones, ambientes, objetos, vestuario)**: Influye directamente en la posibilidad de reforzar o desvirtuar la información simbólica o connotativa a partir de la aplicación de los recursos retóricos en los elementos mencionados, ya sea en: **a)**sustitución, **b)**exageración, **c)**omisión, **d)**repetición, etc. k)**Estilo de trazo y estilo de dibujo**: Influyen en la recepción del proyecto narrativo al poder reforzar o desvirtuar su mensaje. Pueden aludir a una ideología, a una estética específica, a un ambiente concreto, temporal, cultural, etc. Ejemplo: ambientes a los que aluden los tipos de línea: **a)***Línea clara*, **b)***Manga*, **c)***Línea atom*
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias generar *Metáforas visuales y verbales en todas sus modalidades*. Se reitera que los temas planteados se están abordando de manera elemental, para profundizar en ellos de sugiere revisar la bibliografía al final del libro o bien, los capítulos referentes a estos temas, así como los enlaces en el Código QR.

CAPÍTULO 27. STORYLINE (ORGANIGRAMAS DRAMÁTICOS)

Introducción	El storyline es el organigrama de la idea, del argumento. Esta es una breve descripción posterior al pitch. El pitch es una breve sinopsis o descripción de una idea o planteamiento para un proyecto narrativo y se caracteriza por ser una presentación esquemática de un argumento.
Diferencia entre el pitch y el storyline (organigrama)	La diferencia entre el pitch: es la presentación o exposición breve del proyecto con el fin de obtener un financiamiento. La cantidad y tipo de información mostrada puede variar de acuerdo a lo que se requiera, e incluye una sinopsis de la idea o argumento.
¿Qué es el Organigrama o storyline?	El organigrama entonces es la idea en sí del proyecto, es una síntesis del argumento; se caracteriza por ser breve; pueden ser 3 párrafos o enunciados breves en los que se muestre la siguiente información: **a)**Planteamiento, **b)**Nudo, **c)**Desenlace de la historia a proponer; su finalidad es buscar convencer al otro para demostrar su viabilidad para poderse llevar a cabo. Ejemplo básico: Chico conoce chica (**planteamiento**). Se enamoran pero hay diversos obstáculos de todo tipo (**nudo**). Los vencen y son felices juntos (**desenlace**) Es importante mencionar que también está el planteamiento denominado conflicto dramático o curva dramática, el cual se desglosa en: **a)**presentación **b)**arranque de acción, **c)**nudo, **d)**clímax, **e)**resolución, **f)**desenlace Es posible adaptarlo entonces a esta modalidad también; para mayor desglose de las fases o actos. Consulta más información en los capítulos planteados sobre los temas en concreto, como el tema *Moduladores de tiempo*. **Organigrama dramático**: Es un esquema que muestra el argumento sintetizado en los tres actos. Su finalidad es mostrar las relaciones creadas entre los elementos; así como el modo en que se generan lazos o relaciones entre éstos. Otra de sus finalidades, posiblemente la más importante: su función es detectar problemas estructurales desde el planteamiento de las tramas (conflictos).
Esquema del organigrama dramático, propuesto por Escalonilla (2014:138) Otra característica que tienen los storylines es que debido a su brevedad y concisión, es que pueden parecer poco originales, excesivamente escuetos o desprovistos de tensión dramática. (Escalonilla 2014:105). Recordemos que **no es el qué, sino el cómo se cuenta.**	

ORGANIGRAMA DRAMÁTICO	
Idea de un guión: (Título del proyecto)	
Género dramático:	
Trama: Argumento 1.Storyline (Síntesis del argumento en el que se planteen los 3 actos de manera breve: **a)**inicio, **b)**nudo, **c)**desenlace A su vez, Escalonilla propone 4 preguntas vitales que deben responderse de manera obligatoria, si es que desean hacerse las cosas de modo eficaz: **1)**¿Quién es el protagonista? **2)**¿Qué busca? **3)**¿Qué problemas encuentra en su búsqueda? **4)**¿Cómo termina su búsqueda?	**Premisa**: ¿Cuál es el mensaje implícito o simbólico del argumento? **Subtramas**: ¿Cuál es la relación entre los personajes implicados y se derivan de la trama principal? (Protagónicos, antagónicos, secundarios, incidentales, ambientales, personajes, objetos, locaciones, etc.) **Arcos de transformación**: ¿Qué modificaciones sufrirán todos y cada uno de los elementos y personajes de la historia?

<table>
<tr><td>Observación importante
3actos
6 actos
cantidad de actos variable</td><td>Se reitera la importancia de comentar que el paradigma de 3 actos es el básico (inicio-nudo-desenlace), sin embargo, de acuerdo a la complejidad e incluso extensión o estructura del proyecto, puede contar incluso con más de 3 actos, aquí se cita un ejemplo de curva dramática que en lugar de 3 actos, cuenta con 6 actos, se insiste en que ambos se basan en la estructura aristotélica:
1) inicio-nudo-desenlace
otra versión (existe infinidad de variantes)
2)presentación, arranque de acción, nudo, clímax, resolución, desenlace</td></tr>
<tr><td>Cada acto se divide a su vez en 3 actos</td><td>A su vez, cada acto se compone de 3 actos también, es como un meta-acto (un acto dentro de otro acto), ya que cuenta con una estructura similar.
Es importante insistir que las dos estructuras planteadas son tradicionales o básicas.
Es posible personalizar o complejizar esta estructura, de acuerdo a la complejidad estructural de un proyecto narrativo. Se recomienda consultar, si es de interés profundizar en curvas dramáticas más complejas en la bibliografía especializada sobre el tema. Ejemplo:

<table><tr><td>Meta-actos (actos dentro de los actos) se muestran dos ejemplos</td></tr><tr><td>inicio-nudo-desenlace
1) inicio (inicio-nudo –desenlace),
2)nudo (inicio-nudo-desenlace)
3)desenlace (inicio-nudo-desenlace)</td></tr><tr><td>presentación, arranque de acción, nudo, clímax, resolución, desenlace
1)presentación (presentación-arranque de acción-nudo-clímax-resolución-desenlace)
2)arranque de acción (presentación-arranque de acción-nudo-clímax-resolución-desenlace)
3)nudo (presentación-arranque de acción-nudo-clímax-resolución-desenlace)
4)clímax (presentación-arranque de acción-nudo-clímax-resolución-desenlace)
5)resolución (presentación-arranque de acción-nudo-clímax-resolución-desenlace)
6)desenlace (presentación-arranque de acción-nudo-clímax-resolución-desenlace)</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Titular cada acto, cada capítulo, cada escena</td><td>Para llevar un mejor control de los contenidos de nuestro proyecto narrativo y con ello su desglose, es recomendable poner nombre o título a cada uno de los fragmentos.
También es una buena opción denominarles por medio de los conceptos a explorar (como los valores narrativos binarios, por ejemplo, consulta capítulo en torno al tema Valores narrativos).
Y recordar: siempre, partir de aspectos arquetípicos (universales y eternos), no estereotípicos (locales y efímeros).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Consulta el esquema para proyectos narrativos y descriptivos
(para más información revisa el capítulo Moduladores de tiempo)</td><td>1)Línea de tiempo o línea maestra
2)Actos (inicio-nudo-desenlace)
3)Secuencias y puntos de giro (alternados)
4) Escenas
5)Golpes de efecto (se constituyen de tomas, paneles, viñetas)</td></tr>
<tr><td>a)Lectura jerarquizada descriptiva
b)Lectura descriptiva homogénea o caótica o no jerarquizada
c)Lectura descriptiva iterativa en 3 modos (variación, adición, sustracción)</td></tr>
<tr><td>Actividades sugeridas/ ejercicios</td><td>Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias generar Storylines (organigramas dramáticos). Es muy importante hacer los ejercicios, practicar, el ensayo-error, no importa equivocarse, es más grave no intentarlo.
Su recomienda ver los capítulos referentes a estos temas, así como los enlaces en el Código QR.</td></tr>
</table>

CAPÍTULO 28. ADECUACIÓN ESTILÍSTICA
(PRE-REVISIÓN DE GÉNEROS TEMÁTICOS/ FORMALES/ POR EXTENSIÓN)

Introducción	La adecuación estilística se plantea como una pre-revisión o revisión previa de los géneros temáticos, formales, por extensión, etc.; esto con el fin de considerar su viabilidad para aplicar al proyecto en cuestión.
Al desarrollar un proyecto es necesario contemplar lo siguiente:	1.Estará dirigido a un público específico. 2. Tendrá una extensión concreta, de acuerdo a un soporte o material específico. 3. En su caso, poseerá una periodicidad de publicación. 4. Puede ser que también posea un contexto deseable en el que el proyecto narrativo sea leído; puede tener una función concreta, por ejemplo: ocio, entretenimiento, educación, enajenación, etc. o bien, ser un caso híbrido. 5. Que poseerá recursos narrativos que por sus características lo ubicarán en un género temático específico, por ejemplo: autobiográfico, noir, vaquero, sci-fi, etc. Cada género temático posee una estética de planteamiento muy singular; aunque incluso puede haber hibridación de uno o varios géneros. 6. Poseerá valores narrativos binarios; es decir, valores humanos atemporales y no temporales; arquetipos, representados a modo de metáforas visuales como mensaje o moraleja a transmitir al lector. 7. Los valores narrativos nos muestran cualidades humanas universales y eternas de la experiencia humana; son arquetípicas, como patrones o moldes, son binarias, positivo vs negativo y deben estar en constante lucha durante la narración, de no ser así, la narración se muestra plana o aburrida, es decir, no deben permanecer neutros. Ejemplo: amor vs odio, libertad vs esclavitud, vida vs muerte, alegría vs tristeza, 8. Todo proyecto tiene o debe tener dos tipos de mensaje: el explícito (denotativo, objetivo o estereotípico) y el implícito (connotativo, subjetivo o arquetípico).
En resumen	La adecuación estilística requiere visualizar el proyecto en el futuro: ¿A quién va dirigido?, ¿Qué extensión tendrá?, ¿Quién lo consumirá, cómo, dónde y por qué?, ¿Qué conclusión deberá tener el lector al consumir el proyecto narrativo?, ¿Qué género temático refuerza mejor lo que se quiere decir, x o y, y por qué?, ¿Cuál es el mensaje o moraleja del proyecto?, ¿Qué valores narrativos binarios poseerá el proyecto?, ¿Cuál será su periodicidad de publicación?, ¿Cuál será su formato y soporte de publicación y por qué?, ¿Será mejor el soporte viñeta, tira, página, episodio, página de internet o novela gráfica de una sola entrega en formato impreso?
Flexibilidad del proyecto	Esta fase requiere flexibilidad para planear la maqueta del proyecto. Ello incluso puede llevar a complicaciones, ya que un problema común es querer forzar un proyecto a un género, extensión, soporte o modo que en lugar de reforzarlo, le resta fuerza o peor aún, lo desvirtúa. Otro problema común es que quizás la concepción del proyecto contiene elementos tan disonantes que posiblemente se trate de dos o más proyectos mezclados en realidad, lo cual requiere para su aclaración, acotar y tener determinación para orientar el proyecto.
Importante: La flexibilidad como método de trabajo	La fase de la adecuación estilística implica de manera obligatoria, generar ejercicios como la lluvia de ideas, de ensayo prueba y error, ¿Qué le funciona y qué estropea o desvirtúa el proyecto?, ¿Qué variaciones puedo generar y cuál funciona mejor? Esta fase requiere de flexibilidad para agregar o quitar elementos.
Adecuación estilística y su esquema	a)Extensión b) Formato c) Tipos de lector o público al que se dirige d) Tipo de difusión/ publicación/ periodicidad e)Valores narrativos binarios (positivo vs negativo) f) Función o uso que tendrá el proyecto (lúdico, entretenimiento, enajenación, informativo, híbrido, etc.) g) Género temático cuál lo desvirtúa y cuál o cuáles le refuerzan) h) ¿Cuál será el soporte y su medio de difusión?
Algunos desgloses breves de los géneros temáticos, formales, extensión	Es importante destacar que no existe al respecto material bibliográfico que se especialice y profundice en torno a estos aspectos concretamente, es posible que diversos términos sean aproximados y sin duda existen bastantes que no se mencionaron, en la versión en línea este capítulo estará en constante actualización.

Tipos de narrativa y descriptiva (mediomorfosis en la historieta) **Mediomorfosis**: la capacidad que tiene un medio de comunicación para mutar/sobrevivir a partir de adaptarse a los avances tecnológicos) *no están en ningún orden	visual
	gráfica
	literaria
	plástica
	auditiva/sonora
	táctil
	inmersiva
	multimedia
	transmedia
	audiovisual
	gestual
	corporal
	espacial y/o temporal

Lecturas de la imagen	**Narrativa**	lineal
		diagonal
		circular
		elíptica
		bucle/loop
		Iterativa (lineal)
	Descriptiva	abismación frontal (acercamiento)/ abismación frontal (alejamiento)
		acróstica
		ramificada
		rizomática
		transmedia
		hipertextual
		caleidoscópica
		metalepsis, entre otras (más información consultar capítulo *Algunos tipos de narrativa o descriptiva de la imagen*)

¿Qué tipos de estructura de lectura tiene la historieta?	Nivel **página**	Lectura **narrativa** (secuencial)
		Lectura **descriptiva** (simultánea)
		Lectura **mixta** (secuencial y simultánea)
	Nivel **viñeta**	Lectura **narrativa** (secuencial)
		Lectura **descriptiva** (simultánea)
		Lectura **mixta** (secuencial y simultánea)
	Nivel **planos** dentro de la viñeta (primer plano, plano medio-fondo)	Lectura **narrativa** (secuencial)
		Lectura **descriptiva** (simultánea)
		Lectura **mixta** (secuencial y simultánea)

¿Qué tipos de composición de viñeta/ página/ montaje?	oblonga
	apaisada
	split panel
	repetición de viñeta
	secuencia montada
	horizontal/ vertical/ circular/ elíptica/ cuadrada
	superviñeta, megaviñeta, splash panel, splash page
	irregular: invadidas/ iconizadas/ sangradas/
	digitales, interactivas, visuales, scroll, gifs,
	metaviñeta
	metáforas visualizadas
	plano general cinemascópico
	maxicomic
	planning
	tracking
	tilt up/tilt down
	crane up/ crane down
	infográfica

¿Qué formatos de extensión tiene la historieta?	viñeta (*one panel* o una viñeta)
	tira (*strip*) de 4,6,8 viñetas
	cartel o maxicomic
	página auto conclusiva (*one page*) una página
	one shot (capítulo autoconclusivo o muestra)
	libro "antología o compilación" (de las arriba mencionadas)
	capítulo (varía extensión de páginas y por género)
	novela gráfica impresa (varía extensión, compilación de capítulos y por género)
	novela gráfica interactiva
	novela visual (abierta o cerrada) (varía extensión, compilación de capítulos y por género)
	libro de artista (varía extensión)
	videojuego (varía extensión)
	animación o *motion comics, illustrated movie* (varía extensión)
	interactivo (varía extensión)
	transmedia (varía extensión)
	gif/ memes/ scroll comics (varía extensión)
	historieta expandida o soporte muro-graffiti

¿Qué dimensión de formato tiene el cómic? (En cuanto a medidas de la página de historieta)	**standart**	americano	170mm x 260mm y 32 páginas a color, pero de calidad más baja que el formato europeo
		europeo (franco-belga)	225mm x 295mm de tamaño y entre 48 a 64 páginas de desarrollo a todo color
		oriental	115mm x 170mm y entre las 200 a 1000 páginas por libro, generalmente en blanco y negro
	variable	libre (variable)	
		digital (variable)	

¿Qué dimensión de formatos y soportes puede tener el cómic? (En cuanto a medidas y/o soporte)	libro-compilación (viñetas-one panel-, tiras-strips, páginas auto conclusivas-one page)	
	novela gráfica (puede ser por entregas periódicas o en una sola entrega)	
	maxicomic	
	fanzine	
	novela gráfica/libro de artista (hibridación) (algunos casos, no es una generalidad)	
	libro de artista/libro objeto/libro instalación/ libro bitácora (algunos casos de libro de artista, no es una generalidad)	
	pinturas, grabados, collage, dibujos (series narrativas, algunos casos, no es generalidad)	
	historieta expandida (algunos casos de graffiti, no es una generalidad)	
	pop up/kirigami/libro túnel (algunos casos, no es una generalidad)	
	mini cómics	
	historieta *interactiva/multimedia* (gifs, animación, programación) **lectores pasivos**	
	historieta *transmedia/open comic* (redes sociales) **lectores activos**	
	comic horizontal comic vertical	digital o análogo

¿Qué géneros hay en la historieta en cuanto a periodicidad de publicación?	viñeta	impresa o digital	diaria
	tira		semanal
	página		quincenal
	capítulo		mensual
	autoconclusiva / one shot		libre
	Transmedia/ open comic/ visual comic		

¿Qué soportes físicos y/o virtuales utiliza la historieta?	papel
	digital (de origen)
	mixto (papel digitalizado)
	otros mixtas (tela, tejidos, esculturas de pequeño y gran formato, tatuajes, objetos, madera, paredes en pequeño y gran formato, móviles)

¿Qué géneros en cuanto a tema existen en el cómic?	testimonio
	denuncia
	autobiografía
	superhéroes (comercial, independiente, americano, oriental)
	aventura (épica)
	ciberpunk
	educativos (prevención, enajenación, religioso, político)
	recursivo o iterativo
	abstracto
	intertexto, posmoderno, collage, parodia, memes,
	bitácora/ diario
	indie (underground)
	fanzine (fagzin, e-zine, punk, musical, sexualidad, feminista, político)
	manga
	americano (acción, superhéroes, novela negra, independiente, indie, underground o comix, abstracto, experimental o de vanguardia)
	europeo (clara, atomb, nueva, indie, underground o línea chunga, abstracto, experimental o de vanguardia)
	cómico (strip novel, strip autobiographic, daily strip, slide of life)
	latinoamericano (indie, subterráneo, súper héroes)
	africano (hagiográfico, de prevención, educativos)
	adaptación literaria
	reportaje
	hibridaciones temáticas de cualquiera de los mencionados (analizar casos específicos)

¿Qué géneros en cuanto a extensión existen en el cómic? (en cuanto a clasificación editorial)	historieta comercial o *mainstream*
	historieta *independiente*
	historieta *underground o subterránea (linea chunga)*
	historieta *indie*
	historieta *pulp* (simil *exploitation* del cine) popular y económica, tirajes extensos
	historieta de adulto
	historieta de género
	wood cut novels
	reconversión de discurso
	historieta de denuncia
	historieta de prevención
	wordless comic
	pictureless comic
	historieta reportaje
	minicómic
	cómic intertextual, posmoderno o parodia, memes
	e-comic (blogs, páginas web)
	open comic/transmedia (redes sociales)
	zoom in comic/ zoom out comic
	tilt up/tilt down/dolly
	strip novel
	strip biography no ficción/cómic
	daily strips ficción/cómic
	slife of life (equivalente a un diario vs autobiografía-que selecciona momentos, es diaria)no ficción/Realismo
	still life comic (equivalente a naturaleza muerta)
	graphic memoir (anécdotas auto conclusivas de corta extensión, extensión no estándar)

¿Qué géneros en cuanto a extensión existen en el cómic? (en cuanto a clasificación editorial) (continuación)	historieta autobiográfica (novela gráfica)
	historieta de viaje o bitácora
	blot comic
	abstract comic
	picture novella (fotonovela)
	ilustrated novell (adaptación literaria)
	ilustrated movie (cómic en formato cine, no se considera animación)
	cómic no-narrativo (montaje significativo)
	pantoum comic
	cartón político
	palíndromo/ anagrama/ metalepsis/ cento
	manga
	comic futurista/avant garde
	cómic arquitectónico/político
	comic táctil
	monologo
	proyección isométrica
	pop up/ kirigami / tunel
	libro ilustrado
	storyboard
	thumbnails
	infografía
	metacómic

	Disciplinas artísticas o campos del conocimiento
¿De qué otros campos del conocimiento, toma prestado la historieta para existir? Estrategia mejor conocida como Metalenguaje **Metalenguaje:** la capacidad que tiene un medio de comunicación (en este caso la historieta) para adoptar una herramienta o elemento propio de otro campo o disciplina, para optimizar su efectividad.	**dibujo** (estilo de trazo, estilo de línea, estilo de formas)
	caricatura (niveles de representación de la realidad- de abstracción a hiperrealismo-. adjetivación y sustantivación icónica-cómo y cuánto)
	pintura (color, perspectiva)
	escultura (selección de momentos significativos, composición en anatomía)
	arquitectura (perspectiva de los fondos, ambientaciones, e incluso personajes-*arquitectura como personaje*)
	literatura y poesía (géneros literarios, novela, cuento, adaptación literaria, poesía, análisis literario, formas retóricas)
	teatro (lenguaje gestual, corporal, ambientación de escenario-utilería)
	cine (Estructuras narrativas y descriptivas lineal-no-lineal, intertextual, retórica, metafórica, encuadre, angulación, *zoom in, zoom out*, edición-elipsis, ralentización, *flash back, flash forward*)
	cómic (meta cómic, iconización)
	internet (interactividad con el lector, mayor difusión, herramientas transmedia)
	historia, política, medicina (referencia de fenómenos o acontecimientos de no-ficción, ucronía)
	moda (diseño vestuario)
	antropología (estudio costumbres, percepción, lenguaje, cosmovisión, creación de personajes)
	fotografía (encuadre, angulación, formas retóricas visuales)
	semiótica (lectura de los códigos del cómic, símbolos, iconicidad, sintaxis de la imagen)
	periodismo (géneros periodísticos: crónica, reportaje, entrevista, denuncia, transcripción de información-sonora, audiovisual a escrita o icónica).
	otras disciplinas especializadas o híbridas
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias reconocer los diversos formatos, soportes, géneros, extensiones, periodicidad de publicación, tipos de referencias o apoyo en otras disciplinas tiene, etc. Se recomienda complementar la información de este capítulo con la información virtual del enlace al código QR.

CAPÍTULO 29. TIPOS DE PERSONAJE

Introducción	Este capítulo busca planear en inicio una reiteración que se ha realizado a lo largo de este libro; esta reiteración gira en torno a la concepción de que absolutamente todos los elementos que hacen mover a la historia son personajes, ya sean humanos, ambientes, circunstancias, objetos, relaciones. También debe reiterarse la información en torno a que cada uno de estos elementos denominado personaje debe tener una función o misión concreta dentro de la historia, es decir, lo que tenga que realizar dentro de la historia debe tener una finalidad y no dejar que ningún elemento quede divagando, ya que es en estos aspectos cuando llegan a quedar hilos sueltos o tramas sin resolver, aun siendo aparentemente importantes. Se recomienda consultar a fondo los capítulos ***adecuación estilística, ingeniería narrativa, valores narrativos binarios, arcos de transformación, storylines (organigramas dramáticos),* paradigmas, tramas maestras, personajes arquetípicos, así como el de *metáforas visuales* y *verbales*,** ya que en estos capítulos se complementa la información en torno al concepto que se plantea en este libro sobre los personajes. Sin embargo, es también necesario, hacer una enumeración de los tipos de personaje así como sus características. Al respecto Antonio Martín Infante realiza la siguiente taxonomía (2000:4).
3 aspectos de caracterización de un personaje	**a)**Aspecto psicológico/personalidad o **etopeya**: Distingue las características internas o no visibles del personaje **b)**Aspecto físico **o prosografía**: Distingue las características externas o visibles del personaje **c)**Aspecto mixto (**prosopopeya)**: Distingue tanto las características internas (no visibles) como externas (visibles) del personaje
Niveles de realismo o iconicidad, o estilo de representación del personaje y ambientación (creación de un mundo) **1)**Credibilidad **2)**Ambientación **3)**Estilo, referencia estética	Este es un recurso que definitivamente marca una diferencia en cuanto a la posibilidad de reforzar o desvirtuar un proyecto en lo que se refiere al aspecto visual. Razón por la cual se aconseja no subestimar ni pasar por alto este tema. 1)**Credibilidad**: Como su nombre lo indica, la narrativa gráfica se expresa mediante imágenes, y es desde lo visual que se requiere generar una **ambientación creíble** para nuestro proyecto narrativo, ya sea que se trate de **ficción** (**diégesis**: hacer creíble o verosímil un discurso) o bien **no ficción** (**mímesis**: hacer lo posible por acercarlo a la referencia real). Con esto se hace referencia a todos los elementos que en conjunto interactúan para ello: personajes, locaciones, circunstancias, vestuario, vehículos, peinados, lenguaje corporal, lenguaje gestual, relación entre los elementos, aspectos cromáticos, claroscuros mostrados en locaciones y en personajes o bien, (aspectos simbólicos). Es decir, todos los elementos deben dirigirse a una sola dirección u objetivo: hacer creíble el argumento. Un ejemplo muy burdo: simulemos hacer una fiesta de disfraces, obviamente alguien que no vaya disfrazado, saldrá del tono, del ambiente y desvirtuará del conjunto, es así cuando algunos de los elementos chocan con nuestro discurso. Y de lo que se trata es de detectarlo y corregirlo; otro ejemplo, es que un personaje muestre el vestuario impecable, un rostro sin cicatrices, ni despeinado, aún después de haber luchado por varios días con un monstruo. 2)**Ambientación**: En el aspecto de ambientación interviene el **cómo mostramos** los elementos que interactuarán en nuestro proyecto, se reitera que credibilidad, ambientación, estilo y referencia estética están totalmente implicados y no hay líneas divisorias. Entonces la ambientación hace referencia a aspectos cromáticos, a relaciones de claroscuros, tanto funcionales como simbólicos. Sumado a esto es la descripción de los elementos: ¿son bonitos?, ¿son decadentes?, ¿son impecables? ¿son personajes que visualmente se oponen a nuestro discurso? ¿es necesario modificarlos o bien, enfatizar alguna característica en particular?. Un ejemplo burdo: si queremos representar un argumento en el que los personajes son prisioneros de guerra cautivos desde hace medio año ¿cómo deben lucir? ¿impecables? o ¿demacrados, muy delgados, torturados?, otro ejemplo, si queremos mostrar a un personaje que está feliz porque acaba de conseguir un empleo, ¿qué ambiente refuerza esta situación? ¿un ambiente lluviosos y relampagueante a media noche o bien un día soleado con mariposas en los arboles? 3)**Estilo, referencia estética**: Este recurso es el que definitivamente marca una diferencia también en lo que a lo visual se refiere, ya que muestra **a qué hacemos referencia, qué citamos, tanto a nivel estético, cultural, social, artístico como histórico**. Para trabajar este aspecto, requerimos realizar lo que se denomina **documentación de imágenes** para **enriquecer visualmente** nuestro imaginario y con ello poder tomar decisiones del **Desarrollo de arte o desarrollo de concepto**.

<table>
<tr><td>Niveles de realismo o iconicidad, o estilo de representación del personaje y ambientación
(creación de un mundo)
1)Credibilidad
2)Ambientación
3)Estilo, referencia estética

(continuación)</td><td>En el campo de la narrativa gráfica este desarrollo de arte está implicado a varios niveles:
a)lo visual (estilo de dibujo, estilo de trazo, paleta cromática, estilo de claroscuro, proporciones de los elementos. Ejemplo: ¿qué tipo de personajes refuerzan mi proyecto de libro ilustrado de moralejas para un público infantil? ¿personajes musculosos o más bien personajes furries (animalizados o antropomórficos)? o bien ¿queda mejor para mi historia de suspenso utilizar sólo una tinta de modo contrastante o bien una versión a todo color?
b)lo matérico o lo técnico : Este punto se refiere a los materiales (tanto técnica como soporte) que utilizamos para nuestro proyecto. Ejemplo: ¿en qué técnica se reforzará mejor mi proyecto narrativo si el argumento se basa en hacer una biografía del grabador Posadas? ¿en técnica digital o técnica de grabado?, ¿una novela gráfica sobre ciencia ficción se refuerza en dibujo digital o en dibujo a carboncillo? es importante que el material o las técnicas que utilicemos remitan también a ambientes, así como los colores; no es lo mismo trabajar una historia sobre recuerdos con una paleta en sepias que trabajar un argumento con un tema futurista en colores fluorescentes; lo mismo sucede con las técnicas de trazo y dibujo, ya que remiten a géneros temáticos, por ejemplo hacer una historia de vaqueros en trazo manga a diferencia con un trazo estilo americano, o bien con un trazo de línea peluda underground. Notamos entonces que cada una genera o evoca un ambiente de dibujo, se debe tomar en cuenta también al momento de elegir el estilo visual.
c)el homenaje, parodia, referencia, intertexto: llegados a este punto es donde ya hemos reflexionado qué técnica, qué soporte, qué estilo de dibujo, qué género temático queremos evocar, así como paleta cromática, al menos visualmente a partir de nuestra intensa documentación de imágenes y referencias de todo tipo, como de cine, de otras historietas, de literatura, incluso de música o hasta poesía. Podemos percibir, al tener una lista extensa de referencias de lo que nos interesa de trazo, de color, de soportes, de argumento, de tipo de dibujo, de diseño de personajes, que todo ese conjunto es similar a un frankenstein de referencias, es como un collage cultural, porque cada uno pertenece a un contexto socio-cultural y espacio-temporal distinto.
Es dónde quizás si tenemos conciencia y reflexión del proceso, sea posible desarrollar algo novedoso con una mezcla precisa de referencias. Este proceso implica el delimitar y con ello qué elegimos y qué descartamos.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Tipos de personaje por la importancia de su <u>acción</u>
Antonio Martín Infante realiza la siguiente taxonomía (2000:4)</td><td>Los personajes tienen dos dimensiones:</td><td>a)Funcional: son el motor de la acción al interactuar con el tiempo, el espacio y el resto de los personajes.
b)Caracterizadora: presentan una serie de rasgos y características que los definen y posicionan dentro de dicha acción.</td></tr>
<tr><td colspan="2">a)Principales: son aquellos que soportan la mayor parte del peso de la acción. Pueden ser protagonistas, coprotagonistas o antagonistas.
b)Secundarios:tienen una participación menor y actúan como complemento de los principales.
c)Terciarios:también llamados comparsas o figurantes; ocupan una posición inoperante dentro de la progresión de la acción, aunque sí pueden contribuir a la ambientación y a la creación de la verosimilitud. Ejemplo: habitantes del pueblo.</td></tr>
<tr><td>Tipos de personaje por la importancia de su <u>naturaleza</u></td><td colspan="2">a)Ficticios: personajes que no han existido en la vida real; es el caso de la gran mayoría de los personajes que intervienen en los textos narrativos.
b)Históricos:personajes que han existido en la vida real.
c)Simbólicos:significan algo independientemente de su propia existencia como personaje y encarnan una cualidad o valor que en ocasiones se percibe hasta en el nombre del personaje.
d)Autobiográficos:el protagonista es también el narrador del relato.</td></tr>
<tr><td>Tipos de personaje por la importancia de su <u>profundidad psicológica</u></td><td colspan="2">a)Planos o tipos: están poco elaborados y suelen comportarse siempre en la misma manera.
b)Redondos o caracteres:son contradictorios y difíciles de encasillar en actitudes prefijadas; poseen muchos rasgos o ideas y profundidad psicológica; contribuyen a crear tensión narrativa; hacen avanzar la acción y evolucionan a lo largo de la historia.
c)Colectivos:cuando se reúne un grupo de personajes que sólo puede ser explicado colectivamente.</td></tr>
<tr><td>Actividades sugeridas/ ejercicios</td><td colspan="2">Como actividad se sugiere hacer reflexión en torno a los tipos de personaje encontrados en las historietas revisadas, después de hecho esto, identificarlos a partir de las descripciones propuestas en este capítulo.
Se recomienda ver los capítulos referentes a estos temas; así como complementar consultando el enlace QR.</td></tr>
</table>

CAPÍTULO 30. TIPOS DE NARRADOR

Introducción	Este capítulo se encarga de plantear un recurso muy importante en un proyecto narrativo; este es el narrador. Al recurso del narrador, de acuerdo con Antonio Martín Infante (2000:9) no se le debe confundir con el autor, ni con los personajes propiamente, ya que la función más precisa del narrador es encargarse de desarrollar la narración en una modalidad de aparición como "entidad" que tiene diversas modalidades de focalización, puntos de vista o perspectivas desde donde cuenta la historia.
Tipos de narrador	Es fundamental distinguir la diferencia de quien está contando la historia narratológicamente hablando; es decir, desde qué punto de vista se plantea la historia. Al poder distinguir las diferencias entre cada tipo de narrador, es posible notar que cada uno tiene una perspectiva distinta, y con ello, notar que un tipo de focalización o de narrador puede adecuarse mejor o reforzar mejor nuestro argumento, a diferencia de otro modo de focalización. Martín Infante los clasifica de la siguiente manera:
Narrador en primera persona	a)**Narrador protagonista**: es la llamada técnica autobiográfica, en la que el narrador y el protagonista se identifican y se limita la perspectiva a aquello que el propio narrador observa. Esta técnica acerca el narrador al lector y éste se identifica más con la historia. Da al relato la apariencia de hechos reales. Ejemplo: *Soñaba yo con abejas eléctricas…* b)**Narrador testigo**: es un personaje que habla en primera persona desde dentro del relato, contando la historia del protagonista. Su importancia puede ir desde la posición del simple testigo imparcial hasta la del personaje secundario vital para el desarrollo de la acción. Suele alternar la primera persona (cuando el narrador se refiere a sí mismo) y la tercera persona (cuando se refiere al protagonista). Ejemplo: *Carlitos era un niño que le gustaba viajar a a Irlanda mientras yo trabajo bajo el duro sol de 12 horas…* c)Narrador testigo (**modo manuscrito**): esta consiste en crear una ficción de que el narrador es el transcriptor de una fuente oral o escrita previa. Lo único que corre de su cuenta es la copia de esa historia. d)Narrador testigo (**monólogo interior**): también llamado *stream of consciousness* (flujo de conciencia); es una forma particular de narración en primera persona, que introduce al lector directamente en la vida interior de los personajes sin que intervenga el narrador. Pretende trasladarnos los pensamientos del personaje en el momento en que se están produciendo; por lo que refleja, incluso lingüísticamente, el desorden de ese pensamiento en estado puro (puede mezclarse con la narración en segunda persona).
Narrador en segunda persona	a)Narrador en **segunda persona:**El personaje desdobla du personalidad y habla consigo mismo como si lo hiciera con otra persona. Si se mantiene durante la mayor parte de la narración, es como si al personaje le fuera contada su propia historia por sí mismo (por aclarar sus ideas, conocerse mejor, sincerarse consigo mismo…); pero también es posible que surja sólo en momentos puntuales de stress emocional o psicológico (mezclándose normalmente con el monólogo interior). En ambos casos el efecto que produce es de una intensificación de la subjetividad. Es típica de la narrativa contemporánea, pero poco frecuente, ya que el lector suele sentirse aludido inconscientemente por la segunda y esto puede llegar a cansar.
Narrador en tercera persona	a)Narrador en tercera persona (**narrador omnisciente**): conoce todo acerca de sus personajes (pensamientos, sentimientos, inquietudes…). A veces incluso avisa al lector de anécdotas que ocurrirán en otro lugar del relato. No es un personaje de la acción. En muchos casos juzga y valora la historia, con lo que orienta al lector en la interpretación de los hechos y de los personajes. b)Narrador en tercera persona (**narrador objetivo**):adopta una postura neutral y sólo cuenta los aspectos externos, observándolos desde fuera, como si usara una cámara de video (gestos, acciones y palabras). Refleja conductas humanas pero no las juzga, pues no posee un saber absoluto, sino limitado. La profundidad psicológica de los personajes se expresa a través de los diálogos. No interviene en la acción porque no es un personaje. c)Narrador en tercera persona (**contrapunto**): consiste en contar simultáneamente varias historias (o la misma desde diferentes puntos de vista). Los personajes, tiempos y espacios se entremezclan sin previo aviso, mezclando también distintas perspectivas narrativas y por tanto, diferentes narradores.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias identificar diversos tipos de narrador en los materiales revisados. Inventa una breve historia o plot utilizando los diversos modos de narrador.

CAPÍTULO 31. TIPOS DE LECTOR

Introducción	Este capítulo hace referencia a los tipos de lector en general. Algo interesante a mencionar es que en el caso de la historieta, es sólo en la producción oriental denominada *Manga*, que existen clasificaciones claras y muy precisas de su tipo de lectores; ya sea a partir de aspectos demográficos o de población (por género y edad); por género temático o bien, por subgéneros temáticos más específicos. Por razones de espacio no es posible ahondar en este tema en concreto. Sin embargo a partir de estas clasificaciones conscientes que existen del manga a partir del tipo de lector; quizá sea demasiado aventurado mencionar que en otras zonas geográficas o culturales, de manera implícita, el tipo de lector al que van dirigidos diversos productos de la narrativa gráfica está determinado por lo que se le denomina género (ya sea temático o de extensión), así como las características y condiciones específicas de tiraje. Un ejemplo de ello: La *caricatura política* va dirigida generalmente a un público adulto; una *tira cómica* generalmente a un público infantil y juvenil; las modalidades de historieta de tipo subterráneo, ya sea de origen europeo (*línea atom)*, americano (*comix*) o bien oriental (*Gekiga*), van dirigidos a un sector predominantemente adulto con preferencia por lo alternativo. Los tirajes masivos en tintas y papel barato, van dirigidos generalmente a un sector popular; mientras que tirajes especiales con tinta y papel finos o cubierta de tapa dura, van por antonomasia dirigidos a un público que lo puede pagar. Se insiste entonces que es una posibilidad hipotética pues siempre hay excepciones; por ello, es conveniente revisar cada caso de manera especializada y acotada.
¿Qué es un lector?	Varían criterios en la tipología y definición según contexto cultural y espacio-temporal.
Respecto al lector	Sólo se debe ofrecer al lector productos narrativos dignos y de calidad. Los lectores a cambio nos dan una retribución: su tiempo, atención y apoyo al comprar nuestro producto. Solo produzcamos productos que nosotros compraríamos si fuéramos lectores y no únicamente productores.
Desglose del Lector	**a)**Edad **b)**Género **c)**Nivel socio-económico **d)**Zona geográfica **e)**Hábitos de consumo **f)**Ocupación
Tipología de Lector Modo 1	a)**Lector Alfa**: es el autor de la obra b)**Lector Beta**: son los correctores, consejeros o editores de la obra previo a imprimirse c)**Colaboradores**: participan activamente en la concepción o producción de un proyecto
Tipología de Lector Modo 2	a)**Consumidor**: es quien gasta o invierte un presupuesto en un producto (en este caso); este es **pasivo en su consumo**. b)**Prosumidor**: es quien puede gastar o invertir un presupuesto en un producto, además de contribuir con su opinión en las características de ese producto. Es decir, el prosumidor tiene parte **activa en su consumo**.
Tipología del Lector Modalidad 3 **Prosumidor** (de acuerdo a www.puromarketing.com)	**a)Líderes de opinión**: Marcan tendencia. **b)Persuasivos e innovadores**: Vendedores profesionales; son respetados como consumidores y productores. **c)Intermediarios**: Son hilos conductores. Aumentan redes de contacto; mantienen activo el análisis de tendencias. **d)Aprendices:** Consumidores. Buscan asesoría de los líderes de opinión. **e)Escépticos y desconfiados:** Consumidores exigentes; difíciles; muestran su inconformidad. **f)Innovadores y creadores:** Son usuarios que generan información. Colabora en la calidad del material de difusión; consumidores de información. Son autores de contenido. **g)Los más sociales:** Usuarios de gran interacción social en las redes sociales. Usan éstas como servicio de atención a clientes. Evalúan constantemente (esto entrega información a la competencia sobre las fallas de X producto). **h)Los más críticos de la red:** Usuarios activos de la red. Participan, comentan noticias en las redes sociales. Manifiestan abiertamente su opinión, así como intereses, necesidades y creencias.
Tipología de lector Modo 4 (Manga, por segmentos de edad y género).	a)**Kodomo manga:** público infantil b)**Shōnen manga:** público adolescente masculino c)**Shōjo manga:** público adolescente femenino d)**Seinen manga:** público masculino joven y adulto e)**Josei manga:** público femenino joven y adulto
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida se propone hacer ejercicios de síntesis, resúmenes a partir de revisión de historietas de diversa naturaleza, y con estas referencias analizar a qué tipo de lector están dirigidas, si podemos reflexionar este ejercicio a partir de un conjunto de historietas diversas entre sí, será mucho mejor.

CAPÍTULO 32. DISEÑO NARRATIVO
(EL QUÉ/ CUÁNTO/ QUIÉN/ CUÁNDO/ CÓMO DE LOS ELEMENTOS)

Introducción	El Diseño narrativo es el que describe el qué, quién, cómo, cuándo, y por qué de los elementos que configuran un proyecto narrativo. Es el diseño de la logística; es decir, el qué elementos configurarán el proyecto narrativo y la manera en que se tejerán entre éstos.	
En resumen, el desarrollo de la logística, es un esbozo previo al **storygrama dramático**, esto implica desarrollo de:	a)**Personajes**	Número de personajes, función arquetípica de cada personaje; ejemplo: consultar capítulo *Paradigmas y Tramas maestras* y *"viaje del Héroe"* de Joseph Campbell.
	b)**Arcos de transformación**	Gradual/ Progresivo/ Brusca; cualquier modalidad debe ser creíble
	c)**Niveles de conflicto**	Acción/ Conflicto/ Emociones/ Símbolos/ Acontecimientos específicos/ Estrategias para efectos concretos en la demostración de los valores narrativos binarios.
	d)**Tramas**	Usos del tiempo/Actos/Desarrollo tensiones/ Tramas/ Normas de causalidad coherentes/ Modos de interacción de los elemento/ Sutura/ Diégesis/ Mímesis
	e) **Idea**	Selección de contenidos (Cómo se representa el aspecto conceptual)
	f)**Estética visual**	Diseño y poética visual (Cómo se resuelve la ambientación técnicamente, referencias históricas, aspecto matérico)
	g)**Todo como "personaje"**	Todos los elementos conforman un tejido que compone un universo, un ambiente en el que se desarrolla el proyecto narrativo; es indispensable considerar que todo es protagonista en la historia (personajes humanos, objetos, conceptos, ambientes, selección de tiempos y espacios, paletas cromáticas, sintaxis de la imagen, etc.)
	h)**Adecuaciones**	Es importante tener en consideración cómo el proyecto narrativo se adapta a un género temático, de extensión, a una técnica, e intertextos. Las estructuras tanto narratológicas, conceptuales y materiales (tangibles e intangibles, como configuración de lectura, extensión, fragmentación o page break, formato, dimensión, tipo de papel, impresión, etc.)
	i)**Diseño**	Se le denomina diseño a la creación y confección de los elementos que constituirán el proyecto narrativo, estos elementos son los personales, ambientes, locaciones, tipo de composición de viñetas, páginas, etc. Este diseño tendrá una mejor solución o eficacia al considerarse metáforas tanto visuales y verbales y el modo en que pueden complementarse.
	j)**Configuración del guión**	La confección de un guión literario con palabras bien elegidas; al tener en consideración aspectos como: poesía, prosa, recursos narrativos literarios, formas retóricas, metáforas verbales en complemento con las metáforas visuales).
	k) **Texto y subtexto**	El texto y subtexto son la vida tanto interna como externa de los elementos que componen un proyecto narrativo. Toda acción, locación, personaje, o interacción, deben tener un objetivo concreto, un porqué dentro de la historia.
	l)**Plantear objetivos claros**	Es necesario que no queden cabos sueltos dentro de la historia; como acontecimientos significativos, los valores narrativos binarios atribuidos a qué elemento, porqué y en qué momento, Golpes de efecto (recurso causa-efecto), la confección de los *page break* y como impactarán la lectura y composición en esbozos verbales y visuales, viñetas clave, focalización, etc. En la fase de Ingeniería narrativa se confeccionará la elipsis y paraelipsis, es decir: qué se muestra, que se oculta y qué se revela de la historia en qué momento y por qué, etc.
	l)**Paradigma**	Debe plantearse cuál es el público tentativo al que va dirigido el proyecto narrativo.

	m)**Anagnórisis**	Es un recurso narrativo que consiste en la revelación al personaje de datos importantes que pueden incluso modificar el transcurso de la historia.
	n)**Plant** (o huella, rastro, pista)	Es el recurso narrativo que consiste en generar o "*plantar*" una pista o referencia en la historia. Este elemento constituirá una función significativa, ya que en algún momento jugará un papel que modificará o dará un giro en la historia.
	o)**Pay off** (revelación, desenlace, hallazgo)	Es el objetivo o la finalidad del recurso Plant (*rastro, semilla*). Es una referencia planteada durante el transcurso de la narración (ya que esta "semilla" o rastro está "creciendo". La función de éste debe ser concreta o especifica y no realizarse solo porque sí. Si es necesario, debe llevarse a sus máximas consecuencias. Como *efecto dominó* o como efecto *bola de nieve*. Durante el desarrollo de la narración debe solucionarse; no deben quedar cabos sueltos o sin coherencia.
	p)**Incidente incitador**	Este es un recurso que consiste en llevar los elementos (valores narrativos binarios, consultar capítulo sobre este tema), hasta sus últimas consecuencias. Es una crisis, un clímax. Ejemplo: Desenlace: las protagonistas mueren al caer en un precipicio: el éxtasis de la libertad (*Thelma y Louise*).
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida: revisar diversos tipos de historietas con el propósito de detectar u analizar los conceptos vistos en este capítulo. Otra actividad es hacer un ejercicio breve en el que se simule aplicar este recurso haciendo ejemplos con el fin de reconocer cada recurso. Se sugiere revisar los capítulos recomendados. Se recomienda además revisar material adicional escaneando el código *QR*.	

CAPÍTULO 33. ARCOS DE TRANSFORMACIÓN

Introducción	Los arcos de transformación son mecanismos estructurales que consisten en la **evolución que muestra el personaje** y/o los elementos de la narración (desde el **inicio-nudo-desenlace**). Sánchez Escalonilla (2014:32); menciona que un arco de transformación no debe improvisarse; ya que se debe planear incluso antes del desarrollo del guión. Hay diversos tipos de arcos de transformación; ya sea **graduales, abruptos o nulos**; cualquiera de éstos deben justificarse con objeto de poder generar un argumento creíble para el lector.
Relaciones entre los elementos de la historia, tramas y subtramas	Escalonilla también refiere que estos arcos de transformación son resultado de las relaciones que se generan entre los elementos de la historia; principalmente entre personajes a modo de subtramas.
En resumen	*Los arcos de transformación son procesos que afrontan los personajes; son experiencias, peripecias; ya sean:* *a)**interiores** (emocionales, psicológicas)* *b)**exteriores** (físicas, aventuras, acción);* Escalonilla (2015, 349). De hecho, menciona también que en ocasiones **una causa interior puede detonar una acción exterior** en el personaje.
Absolutamente todos los elementos dentro de la historia están sujetos a los arcos de transformación	Se reitera la concepción en la cual se propone que absolutamente todos los elementos que construyen la narración están sujetos a éstos arcos de transformación, ya sean: **a)**humanos **b)**ambientes **c)**circunstancias **d)**objetos **e)**relaciones **f)**lugares Una **historia implica cambios**; de no suscitarse cambios, no habría algo que contar.
Tipos de transformación	Todos los elementos están sujetos a los arcos de transformación, esto implica que sus cambios pueden ser: a)**abruptos**: suceden repentinamente. b)**graduales**: suceden paulatina o lentamente en el transcurso de la narración. c)**nulos**: no hay ningún cambio, ni interior o exterior en el transcurso de la narración. El que no haya cambios en algunos elementos no necesariamente es malo, pero generalmente debe tener un excelente fundamento para que continúe así. Generalmente es para elementos secundarios.
El Conflicto como detonador de transformación	Como detonador antagónico el elemento **Conflicto** es una especie de motor que **genera cambios** en la narración, en la historia, pero se insiste, deben tener una razón. Escalonilla (2013:349), propone una triple evolución dramática en el *Conflicto*: a)**Trama**: lucha por el objeto b)**Subtrama**: conflicto entre personajes c)**Arcos de transformación**: conflicto interior
Tipos de transformación (cambios interiores)	A su vez, Escalonilla (2014:352), propone algunos tipos de arcos de transformación de carácter interno. a)**Plano**: Son personajes que no sufren evolución a lo largo de la narración. b)**Radical**: Son personajes que sufren una evolución que los cambia de modo constante. Se convierte de **A** *positivo* a **A** *negativo*; esto naturalmente le producirá *Conflictos*. Puede generar binomios contrastantes en los *Valores narrativos* (se recomienda consultar capitulo con estos temas). c)**Moderados**: Son personajes que no sufren evoluciones profundas, no se produce una transformación auténtica, es a medias. Puede deberse a un factor concreto; pero al alejarse de éste vuelve a la normalidad. d)**Traumático o temperamental**: Son personajes que sufren una evolución que los cambia de manera más extrema que la radical; al grado de literalmente totalmente en "*otra persona*"; en cuanto a cambio de personalidad. Todo ello producido por un trauma, como crisis, fracasos, obsesiones, frustraciones. Se convierte entonces de elemento **A** a elemento **Z**, por ejemplo. Puede ser que regrese al punto **A**, progresivamente. Generalmente les motiva cumplir una misión.

	e)**Circular**: Son personajes que sufren una evolución que los cambia de manera moderada a radical; generalmente es debido a una experiencia positiva (a diferencia de la traumática, que es por una experiencia negativa). La alteración circular puede presentarse en el nudo de la historia, cuando, tras alcanzar el momento crítico, retroceden al grado inicial. Esta evolución tiene lugar hacia el tercer acto del guión y cierra el arco de transformación con ese círculo. Un esquema podría ser: a)**inicio**: A- b)**nudo**: A- - c)**desenlace**:A+
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida: es hacer revisión de algunas historietas, de hecho se recomienda que sean historias auto-conclusivas o bien, novelas gráficas. Ya hecha la revisión, el ejercicio consiste en detectar y describir qué tipo de transformación tuvieron todos o cada uno de los elementos significativos que constituyen la narración, es mucho mejor si se realiza un desglose de cada uno, y de ese modo notar las diferencias. Proceso: **a)**detectar todos y cada uno de los personajes **b)**hacer un enlistado de todos ellos, clasificándolos en las categorías mencionadas, no importa si se encuentran en más de una. **c)**hacer un desglose de las características de cada uno **d)**hacer el arco de transformación de todos y cada uno, sean protagónicos o secundarios (cada arco de transformación incluirá **cómo evoluciona de inicio-nudo-final**) Se sugiere revisar los capítulos recomendados. Se recomienda además revisar material adicional escaneando el código *QR*.

CAPÍTULO 34. PAGE BREAK Y PANEL BREAK (PLANIFICACIÓN/ ADECUACIÓN/ EXTENSIÓN/ FRAGMENTACIÓN)

Introducción	Tanto el *page break* como el *panel break* (fragmentación de página y viñeta), constituyen un proceso en el cual el contenido del **guión literario** (que contiene solo los diálogos), así como del **guión técnico** (que contiene solo descripciones y observaciones técnicas de encuadres, etc.) y del ***storyboard*** (que contiene las indicaciones técnicas de encuadres de modo visual o gráfico), llevan a cabo un desglose del contenido. El guión técnico y *storyboard* no son lo mismo; (*consultar capítulo sobre Guión literario, guión técnico y storyboard*),
Fragmentación, logística y Línea de tiempo como estructura	*Page break y panel break* son entonces la fragmentación y adecuación del proyecto narrativo a una extensión determinada o específica, (según criterios de logística, tiempo, recursos o formatos concretos para un medio en particular). Utilizan como soporte estructural y base de referencia la *Línea maestra o Línea de tiempo*; este recurso de la Línea del tiempo es el esqueleto o estructura que sostendrá el proyecto. Para más información consulta capítulos sobre *Moduladores de tiempo*). La línea del tiempo o maestra es entonces una especie de columna vertebral de la narración donde se inserta el orden temporal de los acontecimientos de la historia, según se requiera y le refuerce. También su adecuación se ve afectada por aspectos logísticos, tales como recursos, tiempo, dinero, mano de obra, división de trabajo, periodicidad de aparición, modos de distribución, difusión. Esta adecuación a partir de las razones mencionadas puede implicar que el proyecto se extienda o bien se condense o comprima para poder desarrollarse con determinación y criterios realistas.
Soportes	El page break es la fragmentación de un proyecto narrativo, ya sea que su soporte sea análogo, digital, impreso, virtual, audiovisual (de acuerdo a su disciplina correspondiente el concepto de fragmentación y adecuación puede variar).
En resumen	El page break consiste en saber fragmentar el proyecto narrativo, a partir de la extensión, que disponemos según y de acuerdo a los criterios logísticos. Entonces, el *page break y panel break*, consisten en la compresión o extensión de la historia utilizando la Línea de tiempo como referencia estructural.
Panel break	El **panel break** como tal es un recurso consistente en la fragmentación de la página en determinada cantidad de viñetas. Si bien el ***page break*** divide la cantidad de **páginas**, el ***panel break*** divide la cantidad de **viñetas**.
Herramientas y recursos: la Elipsis	Es importante mencionar que el *page break y panel break*, requiere para su adecuación de herramientas y recursos tales como la edición de datos tanto verbales como visuales. Ya sea para extender o comprimir la información, quitando o agregando elementos al proyecto narrativo. Para ello un recurso fundamental en la edición es la Elipsis. La **Elipsis** nos ayuda a seleccionar de mejor manera, acotando o delimitando los elementos más significativos, de acuerdo a la extensión de la Línea de tiempo.
Esquema del desglose en el *page break* y *panel break*	*Logística de recursos materiales (soportes análogos/digitales/virtuales/en línea) *Logística de recursos en tiempo o fechas de entrega/*dead lines* *Logística en recursos de dinero o inversión *Logística en recursos humanos o mano de obra *Logística en la periodicidad del proyecto narrativo (de publicación/ de difusión/de distribución/ de financiamiento/de patrocinios/ apoyo gubernamental) *Logística de adecuación estilística (aspectos de mercado/tipos de consumidor) *Proyectos autorales pueden estar sujetos o no, a las condiciones logísticas arriba mencionadas *Proyectos concebidos y planeados ex profeso para ofrecer a una institución o empresa con líneas editoriales o políticas específicas (que se adecúen a los productos que éstas ya manufacturan, por ejemplo, ya sea línea temática o conceptual similar) *Otros o específicos/excepciones/ casos particulares
Actividades / ejercicios (Consulta el *Código QR*)	**Ejercicio compresión con edición**: **Page *break***: Tomar historietas en formato novela gráfica (extenso, ejemplo 90 páginas). Seleccionar páginas y viñetas clave; **editar y adecuar la extensión** a corta ejemplo (5 páginas) y mediana (30 páginas). Hacer lo mismo en modo ***Panel break*** (selección viñetas).

CAPÍTULO 35. PUESTA EN PÁGINA
(RECONOCIMIENTO DE RECURSOS Y ADECUACIÓN PREVIO MONTAJE EN PÁGINA)

<table>
<tr><td>Introducción</td><td>La Puesta en página es la planeación de lo que contendrá cada página del proyecto narrativo. Para llegar a esta fase debemos haber pasado previamente por las fases de la Ingeniería narrativa:
a)Valores narrativos b)Diseño narrativo
c)Adecuación estilística d)Pitch/Plot (Bocetos/borradores)
d)Escaleta verbal y escaleta visual
La Puesta en página se entiende que es una conclusión, un ensayo-error y experimentos que implicaron las fases mencionadas, ya que este proceso consiste en reflexionar y concientizarse de absolutamente todos y cada uno de los elementos que se utilizarán en nuestra composición de página, tales como tipo de viñetas, tipo de dibujo, tipo de trazo, tipo de estética, género temático y de extensión, etc.</td></tr>
<tr><td>Depuración de elementos espaciales y temporales</td><td>Las pruebas de ensayo-error y experimentos, implican haber depurado los elementos:
a)espaciales:(edición de encuadres, planos, perspectivas que muestren de mejor manera la información que refuerce la historia).
b)temporales:(edición de tiempos, de focalizaciones de personajes y del narrador, elipsis, paraelipsis, depuración de los diálogos de los personajes, de los contenidos de los cartuchos o didascálias, de las líneas del narrador: entre más breves y concentradas mejor, en lugar de muy extensas y carentes de significación o sentido en la historia).</td></tr>
<tr><td>Depuración de contenidos</td><td>Es entonces que al momento de llegar a esta fase, la información será concisa y precisa de lo que queremos mostrar; es decir, no estará dispersa o confusa. Debe orientar al lector coherentemente en el transcurso de la historia; ello implica que no queden elementos sin resolver, cabos sueltos. Personajes sin objetivo dentro de la historia o escenas en la misma condición. Es decir; todo ya debe estar pulido y depurado en esta fase, ya que en esta fase, como su nombre lo indica, ya es el momento de elegir la mejor manera de presentarlos en la composición de página.
Ello indica poner sobre la mesa de trabajo los elementos que acomodaremos en un espacio concreto. Esto implica descartar soluciones que desvirtúan o restan fuerza al mensaje del proyecto narrativo.</td></tr>
<tr><td>Planeación y fragmentación</td><td>La Puesta en página entonces es la planeación de todo lo mencionado. Ello implica por ende, fragmentarse en una Línea de tiempo que mostrará la extensión del proyecto, ya sea en tiempo (si es un proyecto audiovisual), en fases (si es un videojuego), en iteraciones (si es una serie de dibujo, pinturas, etc.) o páginas/capítulos, si es una historieta o novela gráfica. Con esta fase solucionada, se llegará entonces a la fase del Guión literario y del Guión técnico.
El guión verbal y el guión visual pueden irse desglosando para llegar incluso a la división de trabajo si es que se trabajará en equipo, ya sea calendarizando o planeando las actividades de cada área. Ejemplo: (guionista, dibujante, fondista, colorista, letrista, entintador, editor, etc.).</td></tr>
<tr><td>En resumen</td><td>Elementos a planear y fragmentar en la Puesta en página
*Tipos de transición viñeta a viñeta *Tipos de viñeta en la composición de página
*Tipos de tipografía *Configuración de continuidad o raccord
*Ritmo en la narración *Tipos de edición/elipsis/ paraelipsis
*Referencias visuales/conceptuales *Juegos de contraste
*Temperatura del color *Tipos de relación imagen-texto
*Paleta cromática *Tempo en la narración
*Disposición espacial de globos, didascálias, onomatopeyas
*Tipos de encuadre/planos/ perspectivas *Estilo de dibujo/estilo de trazo
*Tipos de calle en la composición de página *Género temático</td></tr>
<tr><td>Actividades sugeridas/ ejercicios</td><td>Hacer revisión de algunas historietas, (de hecho se recomienda que sean historias auto-conclusivas o bien, novelas gráficas). El ejercicio consiste en tomar como referencia los contenidos que ésta tiene (por ejemplo, un capítulo o fragmento) y hacernos conscientes de cada uno de los recursos explicados en este capítulo. Una vez hecho esto, es realizar una adecuación, ya sea que si la historieta que tomamos como referencia es de superhéroes, la adecuemos a otro género, formato o planteamiento visual, por ejemplo, versión manga; (ello implica reconocer las reglas de composición del estilo manga, estilo dibujo, trazo, etc.). El experimento debe ser coherente en conjunto.
Consulta Código QR.</td></tr>
</table>

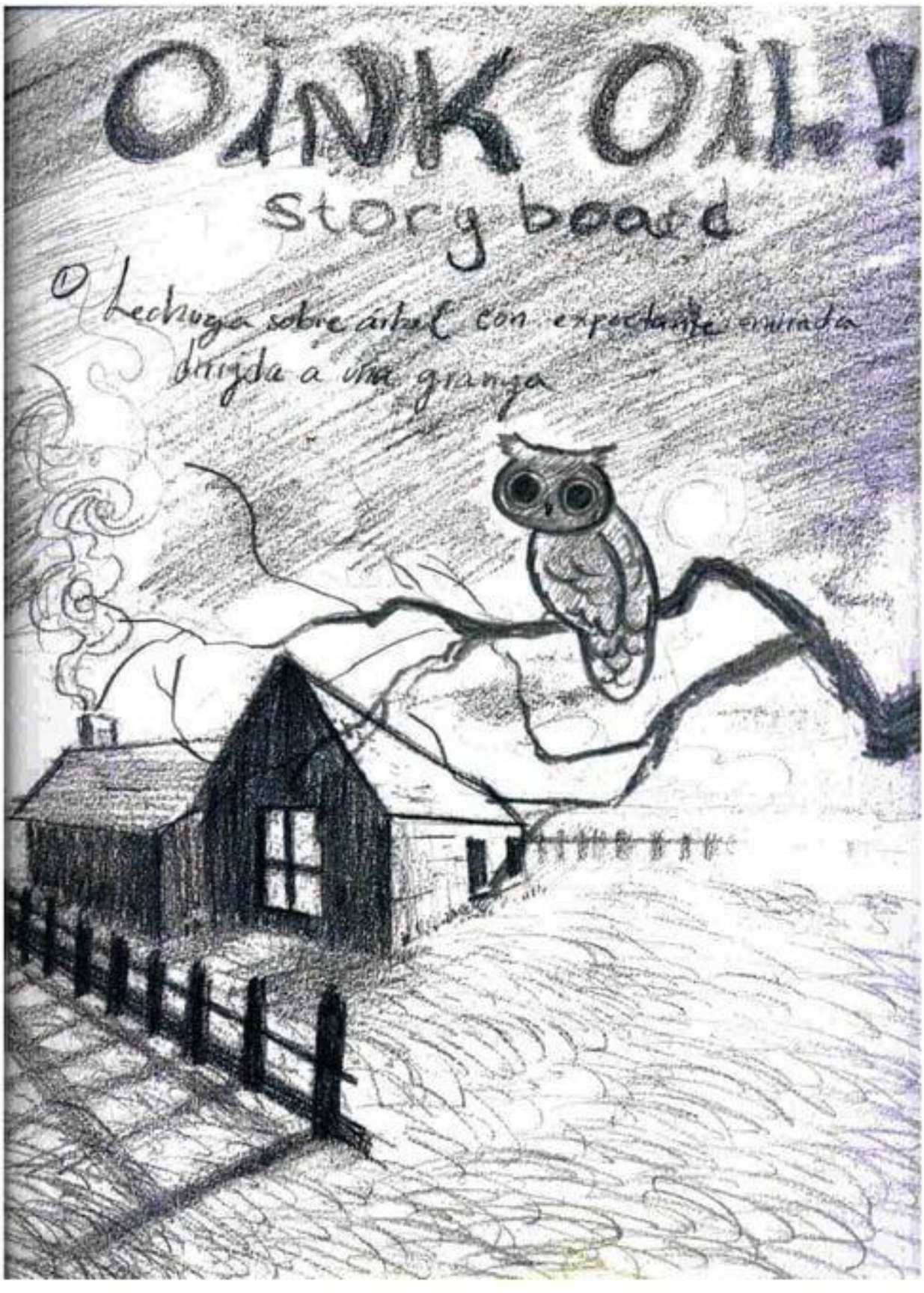
CAPÍTULO 36. ESCALETA VERBAL Y ESCALETA VISUAL (DIFERENCIAS)

Introducción	También llamadas: a)***step outline*** (la escaleta verbal) b)***thumbnails*** (la escaleta visual) Las escaletas **son pasos anteriores o previos al guión** literario (verbal), al guión técnico (indicaciones de encuadres y edición), y al *storyboard* (esquema visual).
Pensar y escribir con imágenes	Una condición fundamental para el desarrollo de ambas escaletas es *"pensar en imágenes"*, en la *"poética de la imagen"*, *"visualizar y pensar metafóricamente"*, *"confeccionar metáforas tanto verbales como visuales para enriquecer los contenido"*. Para mayor información en torno a este aspecto, consultar capítulo *Metáforas visuales*.
Función de las escaletas verbales y visuales	Tienen como función, cualidad y ventaja, servir como borradores para experimentar a base de ensayo y error, la planeación del mejor modo en que pueden comenzar a materializarse y estructurarse los aspectos verbales (descripción de acciones y diálogos de los personajes) y los aspectos visuales (paneles, viñetas y tomas).
¿Qué es el Tratamiento? Generar los diálogos de los personajes	El **Tratamiento se aplica a la Escaleta verbal**, para que después del desarrollo de las descripciones de acciones y sus desgloses, se generen los diálogos, (en caso de que los haya). Se esbozan acciones pero aún no, los diálogos. **REITERACIÓN: El Tratamiento NO se aplica al PLOT; se aplica a la ESCALETA VERBAL, es decir, un paso posterior al plot.**
Advertencia: algunas posibles causas de **malas soluciones en un proyecto narrativo:**	Un buen proyecto narrativo necesita trabajo y tiempo dedicado a estas fases iniciales, pues son la base. No hay malas ideas, ideas gastadas o cliché, lo que puede llegar a haber mal solucionado es el modo o cómo de los planteamientos para representarlos; algunas posibles causas de malas soluciones pueden ser: **a)**Metodología nula o deficiente **b)**Tiempo y dedicación nulas o deficientes **c)**Orgullo, inflexibilidad precipitación de un proyecto prematuro o aún no madurado **d)**No buscar críticas constructivas u opiniones neutras al respecto, sino solo de adulación **e)**No tener carácter y dejar que manipulen nuestros proyectos **f)**No llegar a un equilibrio entre flexibilidad, carácter, determinación y autocrítica. Quizás muchos proyectos "malos" en realidad no lo son, posiblemente se precipitaron y se estancaron. Deben ponerse a circulación y continuar trabajándose.
Algunas funciones de las escaletas	Las escaletas como paso anterior o previo a la fase del guión tienen la función de: a)**Fragmentar** o desglosar la historia, argumento o idea en descripciones que posteriormente se convertirán en imágenes. b)**Ordenar** de manera cronológica de la historia o bien, ordenadas acorde a estructuras narrativas específicas, (por ejemplo, in media res, estructura coral, estructura metahistoria, etc.). Pero siempre tendrán un orden temporal o cronológico específico a tal o cual estructura. c)**Materializar** c1)**descripciones verbales**: Es importante mencionar que la escaleta verbal solo se limita a describir acciones. Es con la fase del guión literario en el que se agregan ya los diálogos. Entonces, **la escaleta verbal no se enfoca a los diálogos, solo se enfoca en describir acciones.** . c2)**descripciones visuales**: Estas descripciones que son verbales en inicio, son el punto de partida para comenzar a esbozar *thumbnails* (bocetos) en miniatura y esquemáticos de las tomas, paneles o viñetas. **Entonces la escaleta verbal es la fase previa de borradores que conformará el *storyboard*, basándose en el *guión técnico*.** d)**Desglosa** la acción de la historia en una Línea de tiempo o Línea maestra (trama principal; que consiste en Actos, Escenas, Secuencias, Golpes de efecto, Tomas, viñetas o paneles; esto, de acuerdo al esquema generado por *Runben Guo Films* o bien en una Curva dramática aristotélica: 1)Presentación, 2)Arranque de acción, 3)Nudo 4)Clímax 5)Resolución 6)Desenlace o bien en la modalidad básica: 1)inicio, 2) nudo, 3)desenlace. Para más información, consultar capítulo *Storyline* y capítulo *Moduladores de tiempo*. e)**Enlistar** descripciones de lo que contendrá cada panel, viñeta o tema, tanto en lo verbal y en lo visual. f)**Describir** en el desglose verbal tanto locaciones interiores, exteriores; si es día, tarde, noche, así como acción (aún sin diálogos).

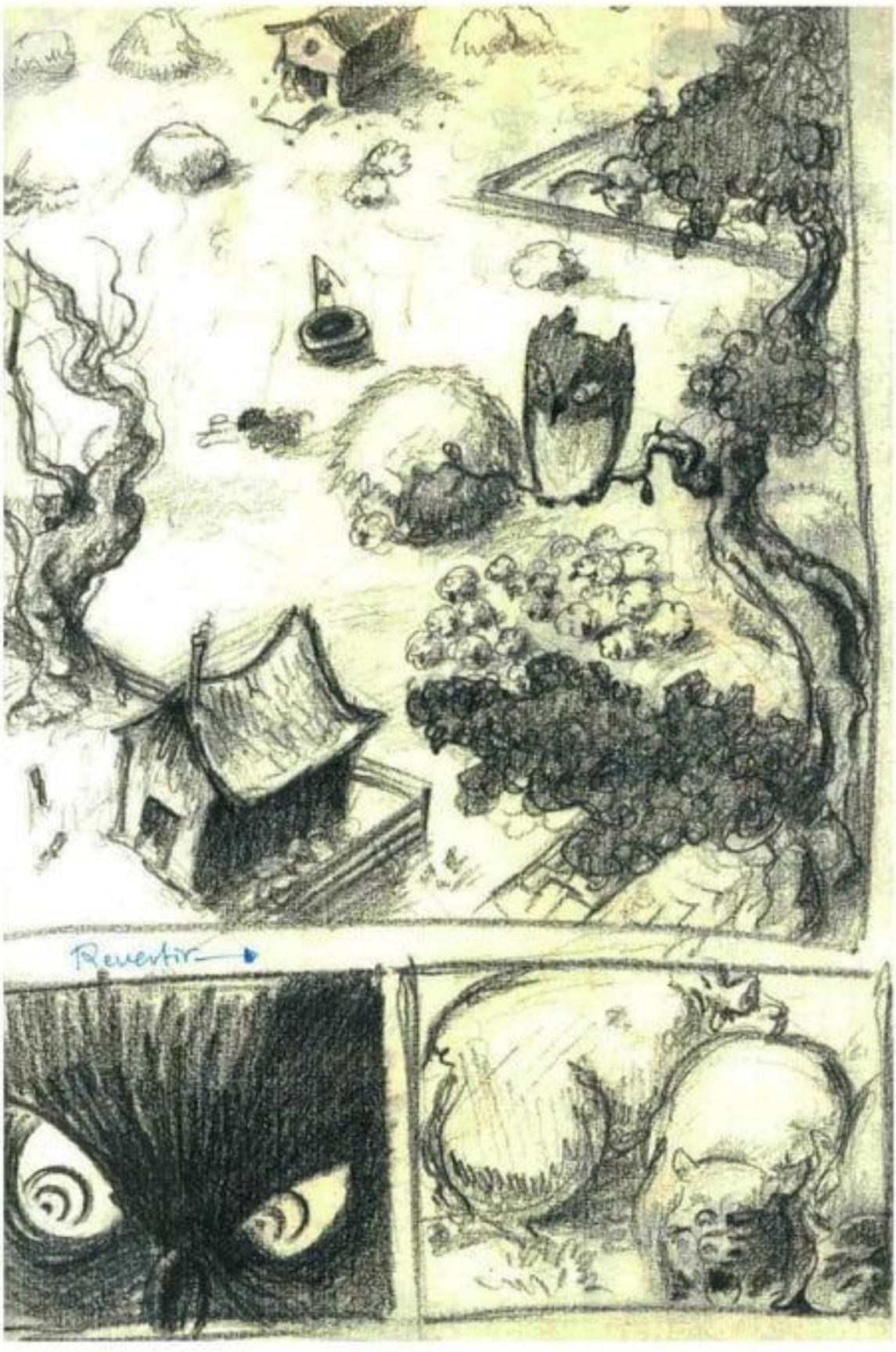
	g) **Bocetar y bosquejar** en la fase de la escaleta visual, constituye el desarrollo de *thumbnails* o bocetos en miniatura; en éstas se visualiza de manera muy esquemática y nada detallada lo que contendrá cada página, como si fuera un mapa o croquis que ayuda a comenzar a visualizar lo que contendrá cada panel así como la cantidad de espacio en que se desarrollara la historia (fragmentación o *page break y panel break*). Aquí puede adecuarse incluso a un formato establecido al que simplemente debe adaptarse el proyecto. Ejemplo: formato página o bien formato 20 páginas o 60 páginas, etc. En la escaleta visual puede irse adecuando el proyecto a una extensión; es decir se agregan o eliminan detalles en la historia editándola. h)**Planificar, analizar, estructurar y describir**, tanto desde el aspecto visual como verbal, cuál es la mejor solución para el montaje y edición del material.
Material adicional de apoyo a las escaletas para una mejor visualización del proyecto	Este punto es de vital importancia, pues se hace referencia al material extra que utilizan principalmente los dibujantes y guionistas para poder visualizar y tener más control de los desgloses de las acciones y visualizaciones del contenido de los paneles, viñetas o tomas. Este material son **maquetas físicas de las locaciones, ciudades, interiores o escenarios** donde se desarrolla la historia o bien, delimitando solamente a los edificios o detalles concretos donde se centra la mayor parte de la historia o un fragmento. También la utilización y desarrollo de **esculturas hechas en plastilina de los personajes o utilería**, pueden servir de gran apoyo y referencia visual desde diversos ángulos y optimizando tiempos y exactitud en los elementos que se presentan en la narración o en el proyecto narrativo.
Diferencias entre la <u>Escaleta verbal o Tratamiento</u>	La **Escaleta es una especie de enlistado, el tratamiento consiste en desglosar ese enlistado en acciones y descripciones más detalladas**; es una enumeración o desglose de acciones y descripciones que constituyen la narración. Es entonces un desglose de enunciados y oraciones que se derivaron del desarrollo del Plot. Recordemos que el Plot es un desarrollo del Pitch (de enunciados a un párrafo de extensión, o bien de media a varias cuartillas; para más información consulta el capítulo Pitch y Plot). La **escaleta visual** entonces es una manera de ir **estructurando las acciones** de la historia o narración desglosadas en fragmentos que configurarán más tarde **actos, escenas, secuencias, tomas**, etc. mostradas en diálogos, paneles y acciones contenidos en los paneles o viñetas.
En resumen	La **escaleta verbal** entonces desarrolla las acciones mediante el proceso que se denomina tratamiento; en este proceso, lo que fue inicialmente un *Plot* o **descripción** de la historia en algunas cuartillas, comienza a depurarse y pensarse en **imágenes y diálogos de los personajes**.
Importante	Es necesario insistir y reiterar que la Escaleta verbal o Tratamiento, solo describe y desarrolla las acciones a integrar en los paneles y tomas, pero **NO** desarrolla los diálogos de los personajes. Esta **fase del desarrollo del diálogo de los personajes pertenece a la fase del desarrollo del guión literario, concretamente.**
Diferencias entre la <u>Escaleta visual o *thumbnails* o bosquejos miniatura</u>	La Escaleta visual se deriva de la verbal (o viceversa, ya que hay ocasiones en que hubo previamente un desarrollo de personajes, ambientes, utilería, etc. Y posterior a ello, se procede a articular una historia). Es decir, la visualización de los elementos de la historia puede haber sido un paso previo a lo descrito. Es importante mencionar también que otro nombre para denominar a la escaleta visual es *Thumbnails* o bosquejo de bocetos en miniatura. Este proceso tiene la particularidad de realizarse en una o dos cuartillas, pues en estas se bocetan todas las páginas de manera muy esquemática, con el fin de determinar la cantidad de páginas entre otros detalles.
En resumen	La **Escaleta visual es una especie de *pre-guión técnico* o *pre-storyboard***, que se deriva de la escaleta verbal. En este proceso se va **materializando la fase de la *Puesta en página*** (consulta el capítulo dedicado a este tema). La puesta en página consiste en la reflexión, concientización y recopilación de los elementos visuales y verbales con los cuales se podrán constituir las composiciones de viñeta, página y con ello, los encuadres, angulaciones, las relaciones planos-fondo, perspectivas, etc. para un proyecto audiovisual. Para este proceso se requiere haber hecho un estudio y recopilación de referencias visuales que ayuden precisamente a visualizar el arte conceptual del proyecto; ambientación, vestuario, características de los personajes, escenarios, etc.

Importante	En la escaleta visual, como su nombre lo indica, **se visualizan las imágenes mentales que se han conceptualizado previamente** (el proceso es muy similar, al de recordar un sueño o visualizar un recuerdo). Posterior a esto, se realizan bosquejos y/ o borradores en los que se **describe lo que habrá dentro de todas y cada uno de los paneles, tomas y viñetas que conformarán páginas y así sucesivamente**. Se reitera como conclusión que la Escaleta visual solo se limita a describir imágenes mentales visualizadas de manera esquemática, posteriormente se desglosarán en la escaleta verbal o viceversa, depende del proceso de los creativos.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Adaptar los recursos vistos al capítulo de una novela gráfica. Otro ejercicio es hacer una escaleta verbal y visual de un recuerdo o sueño. Se sugiere revisar los capítulos recomendados. Se recomienda además revisar material adicional escaneando el código *QR*.
Ejemplo de escaleta verbal (se reitera que no es guión literario), ya que todavía no son paneles o viñetas.	Hoja:___ Nombre del proyecto:____ **1.**Descripción interior/exterior/día/tarde/noche Acción: _____ _____ _____ _____ **2.**Descripción interior/exterior/día/tarde/noche Acción: _____ _____ _____ _____ **3.**Descripción interior/exterior/día/tarde/noche Acción: _____ _____ _____ _____
Ejemplo de escaleta visual (referencia: ©Patricio Collado)	

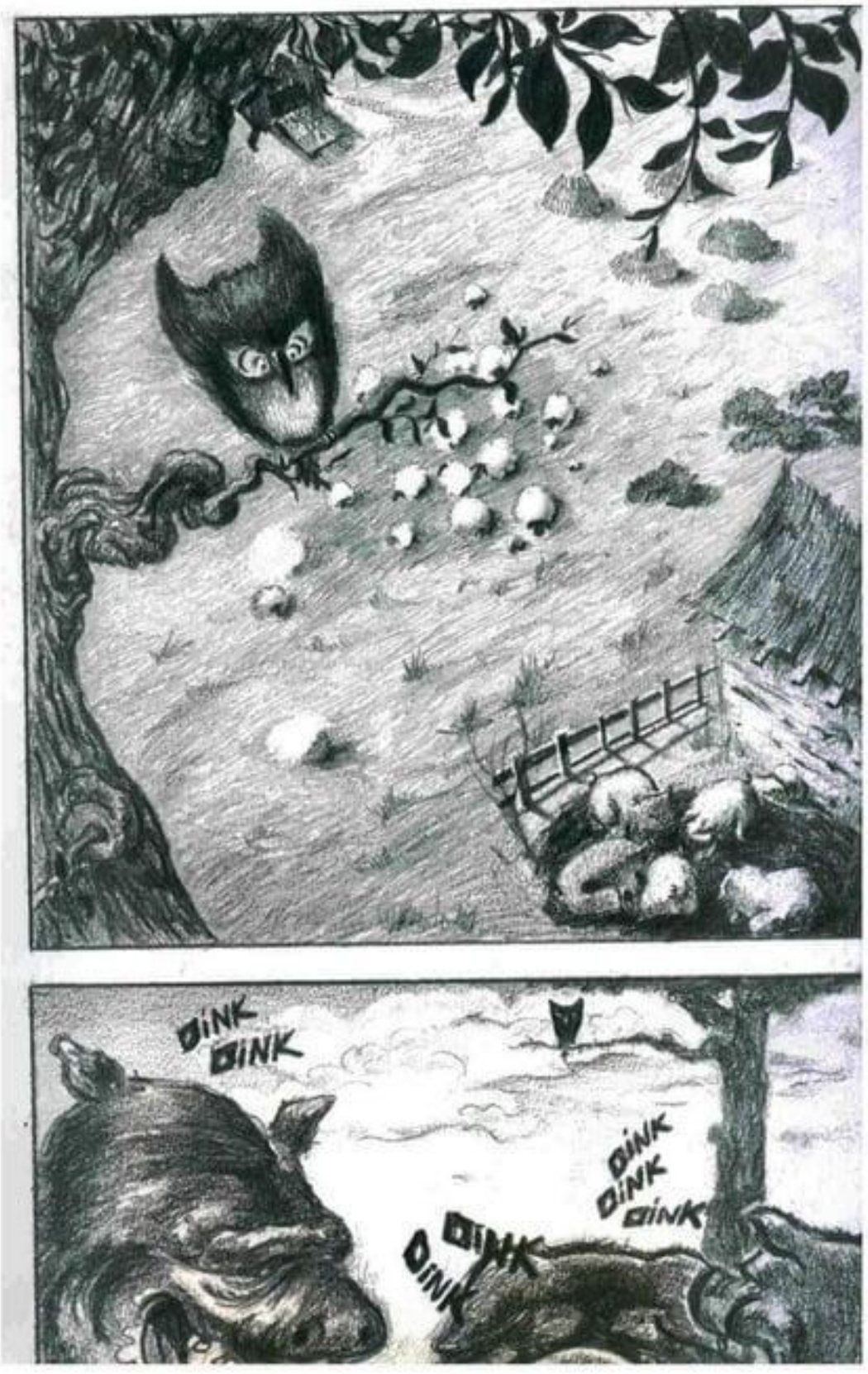
Ejemplo de escaleta visual (referencia: ©Patricio Collado)



Ejemplo de escaleta visual (referencia: ©Patricio Collado)



Ejemplo de escaleta visual (referencia: ©Patricio Collado)



CAPÍTULO 37. CREDIBILIDAD/ INVESTIGACIÓN/ DOCUMENTACIÓN

Introducción	Este tema es muy amplio y complejo, ya que se ramifica a diversos aspectos, tales como: **a)**Documentación **histórica**: (conceptual, filosófica, literaria; cómo se expresaban formas de pensamiento). **b)**Documentación **visual**: (conceptual, ambientes, vestuario, arquitectura, utilería, vehículos, etc.)
Adecuación estilística	Hacer una investigación en torno a la Adecuación estilística supone ahondar en los siguientes aspectos, ya que tiene como finalidad contemplar su viabilidad para aplicar al proyecto a desarrollar. (Para más información, consultar capítulo Adecuación estilística). **a)**Objetivo o función del proyecto **b)**Género temático **c)**Tipo de público al que se dirige **d)**Extensión del proyecto, soporte o material **e)**Periodicidad de publicación **f)**Valores narrativos binarios
Diseño narrativo	Este aspecto hace referencia en torno al desarrollo narratológico del proyecto; es decir, cómo se configurará el argumento y la historia; desglosándose de la siguiente manera: **a)**Describir y diferenciar el qué, cuándo, quiénes, cómo de los elementos que intervienen en la historia; se recomienda consultar capítulo *Diseño narrativo*. **b)**Tipos de tramas: Usos del tiempo, patrones narrativos acorde al tipo de historia y género temático, tipos de relación o trama entre los elementos. Consulta para más información capítulo sobre el tema Paradigma y tramas maestras. **c)**Poética visual (Metáforas visuales) o el cómo representar mediante imágenes metáforas que refuercen el mensaje del proyecto narrativo. Consulta capítulo *Metáforas visuales*. **d)**Adecuaciones: el modo en que se adecúa el proyecto a un género temático, cómo se adecúa a una extensión en específico, a un soporte en particular, etc., consultar capítulo sobre *Diseño narrativo*. **e)**Diseño: hace referencia a los elementos que constituyen el proyecto narrativo, tipos de composición, ambientes, personajes, etc. Con esto se busca llevar a cabo una investigación en torno a proyectos narrativos cercanos o similares a lo que queremos realizar. Pueden ser una referencia cercana sobre tipos de consumidor, nichos de mercado, modos de distribución, difusión, venta, etc.
Ideología y montaje	Con este punto se propone hacer una reflexión en torno a la necesidad de investigar y documentar en lo posible sobre el aspecto de la **Edición como Adecuación**. En este caso en lo que se refiere al aspecto ideológico, puede desglosarse así, aunque se sugiere revisar el capítulo Ideología y montaje. Es de vital importancia reconocer el poder que tiene un medio de comunicación como lo es la narrativa gráfica, por ello debemos conocer a qué tipo de lector se dirige nuestro proyecto, así como estar conscientes de cuál es la ideología que plantea; es decir, ¿el discurso es neutral?, ¿es conservador? ¿es políticamente incorrecto?, etc. Recordemos que la información no sólo se representa de manera verbal, también hablamos con la forma de representar nuestros dibujos, con la estética, composición, encuadres, paleta cromática, etc. Un ejemplo de la representación del dibujo como herramienta ideológica es la caricatura política, siendo incluso en muchas ocasiones un medio censurado. Se insiste además que **la edición (qué mostramos y qué quitamos, puede ser resultado de un proceso cultural, ideológico, social, económico, político; por esa razón, estemos conscientes de los mensajes que emitimos**). Un ejemplo de la ideología y la edición es que si a 10 historietistas les pidieran realizar un extracto de la biblia en 10 páginas de manera libre, cada quien elegiría un contenido y modo visual de resolver distinto al de los demás. Es decir, posiblemente ninguno coincida como si fuera una copia exacta, eso debido a que cada persona es un mundo, o al menos eso se dice. De igual modo, posiblemente dos de estos historietistas coincida en el tema o capítulo a representar, pero posiblemente uno haga una representación fiel y realista, mientras que el otro decida utilizar un estilo de dibujo *underground*, y maneje el tema de manera crítica o a modo de parodia. En resumen; el modo en que lo resuelva cada historietista a partir de sus decisiones (encuadres, perspectivas, tipos de dibujo, etc., implica de manera implícita el reflejo de su ideología, valores y cultura, sea consciente o no de este proceso).

	a)Tiempo y espacio	Se hace referencia al aspecto de edición en cuanto a lo que se muestra y que se descarta desde 2 modalidades: **espacio y tiempo**. Una hace referencia a **cómo se edita el espacio a representar y la otra el tiempo**. a)**Espacio**: edición paradigmática (encuadres, angulación, perspectiva, etc.) b)**Tiempo**: edición sintagmática (elipsis, paraelipsis, estilema, focalización, etc.)
	b)Logística	Este aspecto refiere a la necesidad de investigar en torno a la disponibilidad de los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto, con esto se hace referencia a dinero, tiempo, recursos humanos, división del trabajo, patrocinios, periodicidad de publicación, tiraje de publicación, tipo de mercado, distribución, etc.
	c)Diseño editorial	Generalmente este proceso lo realiza alguien especializado en el campo, pero para ediciones realizadas por el autor mismo o mejor llamado proceso **Autoedición**, se procura que haya una armonía y coherencia en el estilo.
	d)Adecuaciones y adaptaciones culturales	Aquí se hace referencia a las adaptaciones necesarias cuando el proyecto narrativo se dirige a un contexto cultural o social especifico, o hacia un determinado rango de edad, género, contexto geográfico, etc. Es necesario en ocasiones realizar las debidas adaptaciones acorde incluso a normas o modismos lingüísticos o bien al orden de lectura según la cultura, ejemplo de ello es que la lectura occidental se realiza de izquierda a derecha y la oriental de derecha a izquierda. Otro aspecto también es el de la traducción.
Evolución del discurso y adaptaciones históricas	Este aspecto es amplio y complejo, pues como su nombre lo indica, hace alusión a cómo ha ido evolucionando el discurso narrativo en lo referente a los productos culturales. Para más información se recomienda consultar el capítulo sobre el tema *La evolución del discurso*. Desde el aspecto de la investigación y documentación es de vital importancia estar conscientes de las características de cada una de las fases mencionadas, principalmente si el proyecto que desarrollamos consiste en una adaptación histórica. Grosso modo se desglosa en **4 fases la evolución del discurso narrativo**: a)**Clásico**: respecta el orden cronológico y de significado imagen-texto. Su estructura es arquitrama. b)**Moderno**: puede no respetar el orden cronológico o incluso puede contradecir la relación imagen-texto. Su estructura puede ser antitrama o no-narrativa. c)**Posmoderno**: cita, homenajea, deconstruye. Se caracteriza por hacer una especie de collage de referencias culturales e histórico-sociales. Lo significativo de esta modalidad es la manera en que se generan mutaciones de significación cultural. Su estructura puede ser antitrama o no-narrativa. d)**Transmoderno**: muta, se globaliza, se viraliza. Se caracteriza por que sus productos culturales mutan a soportes tecnológicos nuevos, está sujeto a otras modalidades de "consumo", ya que sus lectores pueden influir directa o indirectamente en sus nuevas direcciones o innovaciones por medio de sus prosumidores. Su estructura puede ser antitrama o no-narrativa.	
Adaptaciones históricas, y mash-up, parodias e interpretaciones posmodernas	Otro interesante proceso al trabajar con referencias históricas adaptadas de manera experimental, lo representa el **mash-up** o las interpretaciones en **parodia** o de **manera posmoderna**; ésta modalidad consiste en reinterpretar un producto cultural de cierta o determinada época de modo que dialogue con un contexto contemporáneo. Esta modalidad de reinterpretación tiende a ser incluso **experimental**, incluso su finalidad es **cuestionar discursos y temporalidades**, ya sea utilizando recursos como la deconstrucción, la metalepsis o bien estructuras de iteración (diversos modos de contar algo). Por sus características, requiere de una profundización y reflexión el tema con el que se va a trabajar, así como de las posibles soluciones narrativas y de sus estructuras. Para mayor información consultar capítulos sobre *Adecuación estilística* y *Tipos de lectura de la imagen*.	

Credibilidad en proyectos de ficción (Diégesis y Mímesis)	Se insiste en el estudio de discurso y del contexto de la historia a desarrollar para que tenga credibilidad, ya se trate de proyectos de **ficción (*diégesis*) o de no ficción (*mímesis*).** Sea cualquiera de estas modalidades implica una debida documentación debido a lo siguiente: a)**Diégesis (proyecto de ficción):** por sus características requiere una documentación de calidad y cantidad suficiente que fundamente la relación entre todos los elementos que constituyen el argumento. **Un ejemplo de una mala diégesis en un proyecto narrativo** es cuando durante la lectura que hacemos como consumidores, simplemente dejamos de leerlo (o incluso lo descartamos desde su portada), porque carece de coherencia o los elementos parece que chocan, es decir, existen elementos mal solucionados. Debemos entonces de mantener una actitud crítica para evitar este tipo de errores en nuestros proyectos.
	a)**Mímesis (proyecto de no ficción):** lo mismo sucede en proyectos de no-ficción, es decir que se basan en hechos no ficticios, ya sea biografías, autobiografías, bitácoras de viaje (existen también las ficticias), documentales (existen también documentales falsos), etc. De manera similar a la ficción, requieren de una documentación de calidad y cantidad suficiente que fundamente la relación entre todos los elementos que constituyen la información recopilada. Ello implica, hacer todo lo posible por procurar captar fielmente la esencia de la época, sea reciente o antigua, así como captar la ideología, los modos de expresión, la idiosincrasia, los intereses, miedos, inquietudes (todo ello incluso acorde a un periodo histórico y socio-cultural relacionado de manera inevitable). Considerar que la concepción del espacio, tiempo, relaciones interpersonales eran distintas, por ejemplo, comunicarse por medio de cartas que tardaban semanas, meses, años o incluso que nunca llegaron a sus destinatarios. ¿Cómo era la comunicación entre las personas cuando aún no existía la electricidad?, ¿cómo era percibida la vida cuando aún no existían antibióticos?, ¿Cuando aún la gente creía en la magia y superstición en lugar de la ciencia, a qué temían?, ¿Cuando la educación no era accesible a toda la población, qué había como esperanza del porvenir?, ¿cuándo los hombres se iban a la guerra, cómo era la espera de sus familiares, que aún sin existir el recurso de la fotografía plasmaban su silueta con un carbón dibujando en la pared su sobra con ayuda de alguna lámpara de petróleo o una vela?, ¿cómo percibían las mujeres no ser consideradas para poder votar, ni poder salir a la calle o incluso poder conformar parte de instituciones?, ¿consideras que es igual la relación epistolar (antes ecos en la montaña, señales de humo, cartas escritas en papel, pergaminos, ahora e-mail o in-box, o bien llamadas por celular o usos de emoticones?) que se mantiene ahora a diferencia de hace siglos?, ¿cómo era la situación de un esclavo en la época feudal, sin servicio médico, ni dental, imaginas un dolor de muelas en una época antigua?, ¿consideras que ha cambiado la relación padres e hijos o entre hermanos a través del tiempo en un lugar en concreto o en diversas culturas, por ejemplo la aborigen?, ¿crees que hace siglos era tan fácil acceder a los alimentos con solo acudir a una tienda de autoservicio?, ¿cómo crees que sería la sensación de las personas que tenían que ser segregadas o incluso sin derechos por su color de piel?, ¿qué considerabas era una fuerza ideológica lo suficientemente necesaria para generar un manifiesto artístico, filosófico o político?, ¿consideras que lo que ahora se considera cursi o sin importancia lo era hace siglos?, etc. Con estos ejemplos, podemos notar que incluso el contexto tecnológico, político, socio-cultural, afecta determinantemente la ideología o creencias de una comunidad, y para un proyecto de no ficción, es obligatorio documentarse el doble para poder captar esa esencia. **Un ejemplo de una mala mímesis en un proyecto narrativo** es cuando durante la lectura que hacemos como consumidores (y al igual que en proyectos de ficción o de mímesis), simplemente dejamos de leerlo (o incluso lo descartamos desde su portada), porque carece de coherencia o los elementos parece que chocan, es decir, existen elementos mal solucionados por su falta de credibilidad o porque no nos parecen acordes a la época que suponen plantear. También los personajes y su ideología aunque planteada en un contexto histórico, parece pensar y sentir como lo hacemos hoy; si esa no es la intención original, es necesario repasar, regresar y considerar qué es lo que estamos haciendo mal o en su defecto, ver en que nos falta documentar más. Debemos entonces de mantener una actitud crítica para evitar este tipo de errores en nuestros proyectos.

Puesta en página	En lo referente a este aspecto es vital la investigación y documentación en tanto que su impacto se ve reflejado en lo visual, principalmente en aspectos de composición, como en el diseño de página, paneles o viñetas. Para ello se requiere de la documentación y referencia de productos narrativos cercanos a lo que se busca realizar. Busca más información en el capítulo *Puesta en página*. Por ser esta fase en la que se nota la documentación visual, se enumera a continuación en cuales recursos se hace evidente: **a)**Tipos de transición viñeta a viñeta **b)**Tipos de relación imagen-texto **c)**Continuidad o *raccord* **d)**Ritmo y tempo en la narración **e)**Tipos de edición (elipsis/paraelipsis/estilema) **f)**Juegos de contraste **g)**Paleta cromática **h)**Estilos de dibujo y trazo, etc.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Como actividad sugerida: hacer revisión de algunas historietas, de hecho se recomienda que sean historias auto-conclusivas o bien, novelas gráficas. También es recomendable para este ejercicio tomar un proyecto narrativo de nuestra autoría, que estemos trabajando si es el caso. Ya hecha la revisión, el ejercicio consiste en detectar y describir a qué tipo documentación pertenece el proyecto, si es de ficción o de no ficción. Con esta información entonces deducir que tipo de documentación e investigación (tanto visual como histórica requirió para llevarse a cabo). Otro ejercicio consiste en tomar como referencia algunas historietas **que no nos atraigan** (también es posible realizar este ejercicio de reflexión acudiendo a una librería o tienda de historietas) y deducir cuales son las razones por las que no nos gusta esa historieta: **a)** ¿es el diseño? **b)** ¿son los personajes? **c)**¿son los diálogos? **d)**¿es el modo en cómo se expresan los personajes? **e)**¿es el tipo de dibujo o trazo? **f)**¿es la paleta cromática o la relación de planos –fondo? **g)**¿es la actitud de los personajes? **h)**¿es el tipo de composición de página utilizado? **i)** ¿es el formato? **j)**¿es el tipo de papel? **k)**¿tienes la sensación de que algo se contradice? **l)**¿el tema simplemente no te atrae o es su solución visual? **¿Qué les modificarías a esas historietas que no te gustan?** **¿Encontraste algo que quizás deba corregirse a tu propia historieta?** **¿Cómo lo resolverías?** Se sugiere revisar los capítulos recomendados. Se recomienda además revisar material adicional escaneando el código *QR*.

CAPÍTULO 38. GUIÓN LITERARIO, GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD (DESCRIPCIÓN DE SUS ELEMENTOS)

Introducción	Existen infinidad de estilos y modelos para el desarrollo del guión tanto literario como técnico; aquí solo se propone un esquema muy básico. Para una mejor profundización en relación al tema, existe infinidad de material bibliográfico especializado, ya que es un tema complejo. Este capítulo solo propone o esboza aspectos generales. Es importante mencionar que el material bibliográfico en relación al tema, puede variar significativamente de un planteamiento a otro; también tiende a variar de acuerdo al contexto en el que se desarrollan estos manuales. Es decir, no es lo mismo guión literario, guión técnico y *storyboard* (tampoco es sinónimo de guión técnico el *storyboard*, lo veremos más adelante), hechos exprofeso para el campo cinematográfico, que uno hecho para guión en otras disciplinas, como el dramatúrgico, el literario, el televisivo y qué decir del campo de la narrativa gráfica o para otros campos específicos. Incluso el modelo para desarrollo de guión puede variar según el género de historieta, ya que sus requerimientos pueden ajustarse a esquemas específicos. Ejemplo de ello, es el género de superhéroes, a diferencia de la tira cómica, del cartón político, del manga o de la historieta experimental de autor. De hecho, este capítulo está enfatizado al desarrollo de proyectos de narrativa gráfica de autor. En otro aspecto, también es importante reiterar que existen otras modalidades de lectura de la imagen; ejemplo de ello es la descriptiva gráfica, que requiere para su producción, el recurso de la iteración en diversas modalidades y requiere un proceso de realización que se separa bastante del proceso de la narrativa gráfica. En este capítulo se dedica más espacio a la modalidad de narrativa gráfica. Para mayor información en relación a los esquemas de la narrativa gráfica, pueden consultarse los capítulos de *Storyline* (organigramas dramáticos, así como *Moduladores de tiempo* y *moduladores de espacio*.
La importancia del consejo y opinión o "*prueba de mercado*"	Blake Snyder (2010:27), propone una interesante dinámica en su libro sobre guión *¡Salva al gato!*, ya que recomienda pedir opinión, consejo o apoyo tanto al público común, así como personas especializadas en el tema o campo del guión, en torno a nuestro proyecto narrativo en desarrollo. Sugiere que el campo más propicio es cuando estamos atrapados mientras hacemos fila para algún servicio, (ejemplo, sugiere la fila para pedir una orden de un vaso de café cappuccino). Al respecto cita lo siguiente: *"Cuando estoy a punto de ir a venderle un guión a un estudio, cuando estoy trabajando en una nueva idea para una película o cuando tengo cuatro o cinco ideas y no sé por cual decidirme; hablo con profanos. Hablo con ellos mientras los miro a los ojos. Si se apartan o desvían la mirada, es que los estoy aburriendo. Y sé que mi exposición tiene algún problema. Así que antes de abordar a la siguiente víctima, me aseguro de haber corregido las secciones en que flojeara o los puntos débiles que pudiera tener la primera vez. Y lo mejor es que me lo paso en grande…* *…¿Puedo pedirle un favor? Estoy trabajando en mi idea para un guión y me gustaría saber qué le parece…* *…si consigues captar su atención, si consigues mantener su atención, si quiere saber más acerca de la historia que le estás contando, entonces es que tienes una buena idea para una historia…."*. Puedes complementar este bloque con el capítulo *Premisa y conflicto.*
Observaciones y opiniones críticas	Aunque el planteamiento de Snyder lo especifica para el desarrollo de la premisa, puede ser totalmente recomendable para todas las fases o bien otras fases específicas del proyecto narrativo. Lo ideal es también en lo posible, solicitar observaciones y crítica constructivas, no solo buscando engrandecer el ego, sino mejorar el proyecto. Quizás habrá comentarios destructivos o desesperanzadores, pero éstos deben tomarse como una oportunidad para poder mejorar los aspectos criticados o los puntos que requieren una depuración o corrección incluso; pero nunca como una excusa para desanimarnos, al contrario, esto debe representar un reto.
En resumen	Una de las ventajas más interesantes que tiene esta dinámica, si la vemos desde el punto de vista constructivo, es que puede ayudarnos a optimizar tiempo, dinero y esfuerzo. Aunque es también importante ponderar el grado en que debemos permitir que esas opiniones u observaciones no manipulen o desvirtúen la idea original, a menos que la mejoren. Confiemos en nuestra intuición. Buscar también un balance y equilibrio entre la determinación y la flexibilidad para aceptar críticas, pero no permitir una manipulación o saboteo del proyecto. Balance, equilibrio e intuición.

Diferencia entre la escaleta verbal y el guión literario	La escaleta verbal se distingue del guión literario en que: **1)**La escaleta verbal es la fase que consiste en **fragmentar la historia**/argumento/ idea **en descripciones** que posteriormente conformarán: a)**Diálogos** (lo que dirán los personajes) b)**Acciones** (lo que harán los personajes/ lo que sucederá a los personajes) **2)**La fase de la escaleta verbal consiste entonces en: a)**Experimentación** sobre los modos de contar la historia y elegir la que refuerce la idea o concepto b)**Ensayo y error** de ideas como parte de la experimentación c)**Desglosa y fragmenta** los contenidos (que posteriormente conformarán viñetas y golpes de efecto) d)**Desarrolla las ideas**, describiendo a detalle cada uno de los fragmentos realizados e)**Ordenar las acciones**, ya sea de manera cronológica, o ilógica (según adecuaciones fundamentadas en el argumento y trama maestra, o bajo alguna modalidad concreta que refuerce la historia) f)**Adecuar las acciones** desarrolladas tomando como referencia el *storyline* u organigrama dramático que desglose la idea o historia en: **f1)**Línea de tiempo o Línea maestra **f2)**Actos **f3)**Secuencias y puntos de giro (algunos teóricos recomiendan llevar un control agregando títulos, subtítulos a las secuencias, puntos de giro y escenas, esto con el fin de ordenar, clasificar . Para más información consultar capítulo *Moduladores de tiempo).* **f4)**Escenas **f5)**Golpes de efecto, tiras y viñetas
En resumen	**1)**La escaleta verbal describe información que se utilizará para diálogos y acciones. **2)**El guión literario muestra los diálogos (**importante**: las acciones no se describen en el guión literario, solo se da referencia del lugar y tiempo en que ocurren), ya realizados en la fase de la escaleta. Todo este aspecto del guión literario se realiza bajo algún modelo especifico de guión literario que muestre: **a)**Interior/exterior y **b)**día/tarde/noche
Guión literario	El guión literario es una depuración y resultado de la escaleta verbal y visual de acuerdo al tipo de proceso creativo de los autores), en la cual se desglosan a detalle y depuran los diálogos y describen los elementos que participan en la narración Se insiste, el guión literario básicamente muestra: **a)**Dónde y cuándo se desarrolla la historia (interior/exterior) **b)**Diálogos de los personajes y actitudes (quien/modo/diálogo)
Mostrar la información lo más precisa posible: finalidad optimizar medios	Es importante mencionar que la función que tiene tanto el guión literario como técnico, es mostrar la información lo más precisa posible. Ya que generalmente el desarrollo de un proyecto creativo, puede estar sujeta a una división de trabajo, en la cual se reparten la tarea por funciones especificas. La precisión de la información contenida en los guiones literario y técnico tienen la función de optimizar: tiempo, dinero y esfuerzo del equipo, ya que desarrollado el guión literario en teoria, debe servir de referencia directa al dibujante para el desarrollo visual de la escaleta visual, materializándolo después como un resultado depurado y corregido en el guión técnico y posteriormente en el *storyboard* (como un borrador final y mejorado).
Esquema de Guión literario (este es un esquema básico, para mayor información es necesario que consultes material bibliográfico especializado en el tema)	PÁGINA 1 VIÑETA 1 **DESCRIPCIÓN**: MOMENTO/LUGAR: (INTERIOR/EXTERIOR- DÍA/TARDE/NOCHE) Ejemplo: EXTERIOR/TARDE GASOLINERÍA EN EL DESIERTO DESCRIPCIÓN ACCIÓN: Los últimos rayos naranja del sol iluminan la tarde en que llega trabajosamente un automóvil destartalado y polvoriento a la gasolinera. Con claras huellas de deshidratación, desciende del vehículo **EMILIANO** a buscar al despachador para que lo atienda. NOMBRE DEL PERSONAJE . EMILIANO . (exclamando en voz alta) . -Hola, ¿hay alguien ahí?

<table>
<tr><td>Importante</td><td colspan="2">NUNCA Se debe mezclar la función de la escaleta verbal con la función del guión literario. El guión literario supone un proceso en el que las descripciones se convierten en diálogos y acciones concretas. Tampoco se mezcla con el guión técnico; es decir, no se agregan descripciones de tomas/ encuadres/ angulaciones/ composición visual, etc.</td></tr>
<tr><td>Materiales de apoyo para desarrollo de guión</td><td colspan="2">Celtx, es un software para desarrollo de guión literario. Para consultar más ejemplos, enlazar con el Código QR.</td></tr>
<tr><td>Guión técnico</td><td colspan="2">Al igual que en el caso del guión literario, existe infinidad de modelos o estilos de esquemas para el desarrollo del guión técnico. De igual manera, se sugiere consultar material especializado en el tema, ya que en estos capítulos se muestra información básica o de referencia. Es importante aclarar e insistir que no son en absoluto sinónimos, la escaleta visual, ni el guión técnico ni el storyboard, debido a lo siguiente:</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Diferencias entre escaleta visual, guión literario y storyboard</td><td>a)Escaleta visual (algunos de sus sinónimos son thumbnails o bosquejos miniatura)</td><td>Esquematiza y boceta. La escaleta verbal puede derivarse de la visual y viceversa (ya que hay guionistas y dibujantes que tienen procesos creativos más visuales; es decir, no conciben en palabras, sino en imágenes. De ahí que algunos inicien con la escaleta visual en lugar de la verbal). La escaleta visual, supone un paso previo o posterior a la escaleta verbal .Puede considerarse un pre-storyboard o un pre-guión literario, en tanto que la función de la escaleta visual es experimentar, hacer pruebas, y generar dinámicas de ensayo-error con objeto de buscar las mejores posibilidades y soluciones del diseño de panel o viñeta, así como de página. Para más información consultar capítulo sobre el tema Panel break y page break, el capítulo sobre de Puesta en página, así como el de Moduladores de tiempo, Moduladores de espacio, Escaletas y Storylines. En la fase de escaleta visual, se comienza a generar entonces, esbozos de la fragmentación de línea de tiempo (en actos, secuencias, puntos de giro, puntos de giro, escenas, golpes de efecto, paneles o viñetas). También hace una esquematización previa al desglose de la información visual en paneles o páginas a modo de thumbnails o bosquejos (bocetos miniatura, esquemáticos). Puede utilizar para esta fase, algunas herramientas de apoyo, tales como maquetas de las locaciones o figuras 3D en plastilina de personajes, vehículos u objetos.</td></tr>
<tr><td>b)Guión técnico (descripción de ángulos, encuadres, sin apoyos gráficos)</td><td>Sistematiza. El guión técnico es una visión esquemática del storyboard, ya que el storyboard es eminentemente visual y la función que tiene el guión técnico es describir los aspectos técnicos, desglosando viñeta por viñeta desde los aspectos siguientes:
1)Tipo de encuadre
2)Tipo de angulación
3)Número de secuencia
4)Número de página
5)Descripción del diálogo
6)Recurso narrativo a utilizar, si es el caso.
7)Relación imagen-texto,
8)Relación viñeta a viñeta.</td></tr>
<tr><td>Esquema guión técnico (fuente Canal Balahm Tutoriales)</td><td colspan="2">NOMBRE PROYECTO: PÁGINA :
<table>
<tr><th>NO. DE PÁGINA</th><th>TIPO DE ENCUADRE/ ANGULACIÓN</th><th>TIPO DE ANGULACIÓN</th><th>TIPO DE RECURSO RELACIÓN IMAGEN-TEXTO Y/ VIÑETA A VIÑETA</th><th>DESCRIPCIÓN DE LA VIÑETA</th><th>DIÁLOGOS/ EFECTOS DE SONIDO/ EFECTOS DE MOVIMIENTO DE CÁMARA</th><th>ALGUNA OBSERVACIÓN ADICIONAL</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

	c)**Storyboard** (esquema con apoyos gráficos)	**Visualiza versión final o definitiva** del planteamiento. Las características que posee y diferencias entre storyboard y guión técnico son los siguientes: Es la versión corregida y mejorada de la escaleta visual a partir del page break, así como del panel break; es decir, en qué cantidad de viñetas y de páginas se contendrá el proyecto en su totalidad. Esboza el espacio tentativo la escaleta visual y el storyboard tendrá planteamientos corregidos, resultado de la escaleta visual, resultando en una estimación más real. Si la escaleta visual esboza y esquematiza las posibles composiciones de cada panel o viñeta, en el storyboard, habrá referencias gráficas o ilustraciones propiamente dichas que ayuden a tener una referencia más real de: **1)**Composición de página **2)**Relación figura fondo **3)**Tipos de encuadres y angulaciones **4)**Paleta cromática **5)**Estética visual y referencias estilísticas (arte) **6)**Tipo de viñetas, tipografía, etc. **7)**Diseño de globos y su distribución en página. **8)**Otros aspectos
Actividades sugeridas/ ejercicios	Hacer revisión de algunas historietas, de hecho se recomienda que sean historias auto-conclusivas, novelas gráficas o un proyecto personal. Ya hecha la revisión, el ejercicio consiste en hacer una adecuación o adaptación del primer capítulo o un fragmento a los formatos aquí revisados. Se sugiere revisar los capítulos recomendados, así como también la bibliografía. Se recomienda además revisar material adicional escaneando el código *QR*.	

CAPÍTULO 39. PRE-MAQUETA

Introducción	La *pre-maqueta* es la fase totalmente práctica del proyecto, pues constituye el ***Desarrollo del Proyecto, Proceso de Producción***; su objetivo es llegar a la fase de *Maqueta*, prototipo o *dummie* del proyecto tangible y terminado, listo para ser una referencia para su posible cotización o impresión de un determinado tiraje. La pre-maqueta es la materialización y transcripción del guión técnico, a *storyboard*. Y ya como *storyboard*, ser transcrito a su versión final en el soporte definitivo, sea este tangible o virtual (como papel o en digital en su totalidad, o proceso mixto, etc.); pues se supone además que estas decisiones son resultado de previas pruebas y bocetos sugeridos en las fases anteriores del proceso de producción, tales como el *pitch, plot, storyline, premisas, arcos de transformación, valores narrativos binarios, escaletas verbales y visuales, puesta en página, guión literario, guión técnico* y *storyboard, page break y panel break, etc.*; ello nos llevó a conclusiones sobre su mejor solución.
Preguntas de repaso (si hay algún tema pendiente a revisar, puedes consultarlo cada que sea necesario)	Es de suponerse entonces que al haber llegado a esta fase del proceso, los o las creadores (tanto guionista como dibujante), ya deben haber resuelto las siguientes preguntas que están implícitas en las fases descritas: **1)** ¿Cuál es la premisa de tu historia?
	2)¿Cuáles son los valores narrativos de tu proyecto?
	3)¿Cuál es el *pitch* de tu proyecto?
	4)¿Cuál es el *plot* de tu proyecto?
	5)¿Cómo se desglosó el *storyline* de tu proyecto?
	6)¿Ya realizaste la adecuación estilística a tu proyecto? ¿A qué tipo de lector, público, consumidores va dirigido, cuál es su perfil?
	7)¿En qué género y/o subgéneros se inserta o clasifica tu proyecto para una mejor referencia? ¿Hibrida géneros?
	8)¿Cuántos personajes tiene en total tu proyecto? ¿Ya realizaste el arco de transformación de cada uno para evitar dejar cabos sueltos?
	9)¿Qué tipo de transformación y qué tipo de personaje es cada uno? , ¿Qué relación (trama) guarda cada uno de los elementos?
	10) En cuanto que todas las tramas proceden de una antecesora, es decir, no existen tramas originales, ¿a qué trama maestra se apoya tu proyecto narrativo?
	11)¿Tiene algún tipo de periodicidad tu proyecto, cuál es?
	12)¿Qué extensión tiene tu proyecto y en qué formato se adecuó mejor y por qué? (ejemplo: tira cómica, novela gráfica, *motion comic*, etc.)
	13)¿Cuál es el soporte de tu proyecto, virtual, tradicional, digital, híbrido y por qué consideraste que era la mejor decisión? ¿Por qué descartaste las otras modalidades?
	14)¿Consideras que tu proyecto propone una visión novedosa al tema o bien al formato o al material, y por qué?
	15)A partir de la documentación e investigación visual e histórica que realizaste para tu proyecto, por qué elegiste determinado tipo de estética y trazo o técnica y arte para tu proyecto? ¿Consideras que en verdad lo refuerza o lo desvirtúa y por qué?
	16)¿Es posible solicitar apoyo con mi proyecto a alguna institución o empresa, a qué empresas o instituciones públicas o privadas podría interesarles mi proyecto o su temática y por qué?

Preguntas de repaso (si hay algún tema pendiente a revisar, puedes consultarlo cada que sea necesario)	**17)**¿Estoy ofreciendo algo innovador, propositivo u original o es solo un cliché? ¿Estoy arriesgando o me estoy quedando en mi espacio de confort? ¿Qué puedo hacer para que mi proyecto sea realmente innovador dentro de su campo?
	18)¿Ya realizaste una suficiente y exhaustiva búsqueda de referencias para que tu proyecto se fundamente, refuerce y sostenga (para una mimesis o diégesis efectiva), tanto en el aspecto visual y conceptual?
	19)¿Cuáles son las referencias que utilizaré para mi proyecto narrativo? (historietas, cine, literatura, música, etc. ¿qué elementos elegiste de cada referencia y por qué?)
	20)¿He investigado si existen otras historietas similares en cuanto al tema que estoy trabajando, busco innovar o solo realizo una historieta más del tipo?
	21)¿Ya realicé una calendarización o cronograma de las actividades a programar en mi proyecto? (Si es trabajo en equipo, ¿ya se decidió la división de actividades a partir de reconocer cuáles son las mejores cualidades de cada uno?)
	22)¿Ya concreté objetivos claros y realistas a mis posibilidades para cada fase del desarrollo del proyecto y con ello, poderlo materializar de manera más eficaz?
	23)¿Ya hice mi escaleta verbal y mi escaleta visual por separado? ¿Ya hice mis bosquejos en miniatura y mis desgloses de descripción de acciones del Plot o Tratamiento?
	24)¿Ya hice mi guión literario, mi guión técnico y mi storyboard?
	25) Si fue necesario, ¿ya realicé alguna maqueta de la locación donde se desarrolla la historia o bien esculturas en 3D con plastilina de personajes en diversos ángulos (*turn around*), gestos, vestuario, utilería, etc. que se requiera representar de ese modo para una mejor visualización?
	26)¿Ya realice bocetos miniatura o thumbnails para poder visualizar mejor las composiciones en conjunto de todas mis páginas?
	27)¿Ya consideré cuál es el tipo de lectura de la imagen que mejor se adecúa a mi proyecto y le refuerza?
	28)¿Ya elegí cuales son los mejores recursos narrativos que refuerzan el concepto de mi proyecto?
	29)¿Ya realicé experimentos, incluidos conclusiones de ensayo-error sobre los modos de composición, de paleta cromática, de estudio de relación de planos, o juegos de contraste para mis viñetas y mis páginas?
	30)¿Ya hice experimentos con los tipos de transición de viñeta a viñeta y de relación imagen-texto para ver cuales refuerzan el discurso de mi proyecto narrativo?
	31)¿ya hiciste una adecuación y depuración de los diálogos de los personajes?
Puedes hacerte más preguntas	Estos son ejemplos de muchas preguntas en torno al desarrollo del proyecto creativo. Si no hay dudas o ninguna pregunta, adelante. De no ser así, se sugiere volver a revisar los capítulos que refieren sobre determinados temas, además de consultar la bibliografía especializada y recomendada para cada tema.
En resumen	La pre-maqueta consiste entonces en "**pasar a limpio**", los borradores previos del proyecto. Consiste en hacer la "**versión final**", en el soporte final y técnica que después de diversas conclusiones se consideró adecuada para reforzar la ambientación de la historia. Esta fase es totalmente práctica, de aplicación, quizás la más ligera, puesto que consiste en pasar a limpio, aun corrigiendo o adecuando sobre la marcha lo que quedó pendiente. **Esta fase concluye con la digitalización de la pre-maqueta, para hacer una réplica del proyecto para su visualización como producto final terminado**.
Dead lines	Siempre es importante marcar *dead lines* o fechas límite para generar disciplina, siempre con días previos o anteriores de prevención. Por ejemplo, día ideal de conclusión 10, dead line 15. Hacer todo lo posible por respetar las fechas planeadas.

CAPÍTULO 40. MAQUETA

Introducción	La maqueta es un impreso, un *dummie*, un ejemplar impreso de prueba, para dar el visto bueno y proceder a un tiraje, ya sea corto o largo. La maqueta es una réplica del proyecto que simula la presentación del proyecto terminado. En esta fase el proyecto ya debe estar resuelto en todos sus aspectos, es en esta fase donde está aún sujeto a correcciones, adaptaciones y modificaciones, generalmente mínimas, pues los grandes cambios pertenecen a la fase de la pre-maqueta. Este capítulo es importante enfatizar que se está planteando principalmente para proyectos impresos. En la actualidad hay proyectos de narrativa gráfica tan diversos entre sí, tanto por sus temas, como por sus soportes virtuales, digital o impreso, periodicidad de publicación, criterio y línea editorial, técnicas y dimensiones que requieren incluso una solución específica o personalizada.
Finalidad de la maqueta	La finalidad de la maqueta es depurar, es visualizar como puede verse el proyecto terminado, en el caso por ejemplo de una novela gráfica impresa. Para ello se requiere imprimir un ejemplar de muestra. Puede estar o no sujeto a lectura por parte de un consejo editorial, o como los *lectores beta*, por ejemplo. Con una maqueta impresa, es posible hacer correcciones de color, quizás del soporte de impresión, por ejemplo, un papel más grueso, más fino, más económico, más brillante, más mate, etc., con la cubierta pasaría algo similar.
Registro en derechos de autor	También con ejemplares de muestra es posible tramitar los registros de derechos de autor, ya que para este proceso se requiere llevar algunos ejemplares como referencia para el registro, posterior a ello se asigna la ***clave ISBN*** (clave internacional para su identificación) que deseablemente debe estar colocado al inicio del libro.
Costos y cotizaciones	Una maqueta sirve para hacer cotizaciones más precisas, pues es un marco de referencia más real, tanto por número de páginas, tener referencia de algún tipo de papel, dimensión, acabados de encuadernado, etc. Es entonces un punto de referencia más fiable para que un impresor genere una cotización o incluso pueda ajustarse a un presupuesto, haciendo un estimado de costos de acuerdo a una cantidad de tiraje, ya que no es lo mismo imprimir 100 ejemplares que 1000; ya que gradualmente los costos tienen a bajar un poco conforme aumenta el tiraje. Hacer un tiraje debe verse siempre como una inversión a recuperar y nunca como un gasto o dinero desperdiciado, por ello debe cuidarse en todo lo posible las decisiones que repercutan en éste.
IMPORTANTE **El proyecto debe explicarse y hablar por sí mismo**	Este aspecto es de vital importancia cuidar en todo momento. Ya que en esta fase el o la creador(a) o autor(a) del proyecto no tiene nada que explicar sobre el proyecto a los lectores, tutores o incluso al público. Para esta fase el proyecto es como si cobrara vida propia, se vuelve independiente y es vital que entienda el autor que no estará al lado de cada lector (peor aún si el tiraje es de 1000 ejemplares), para explicarle lo que no quedó bien solucionado, sobre lo que quiso realmente decir, sobre el texto **H** que debería estar en la página **G** y no en la **P**. Para ello es vital que aunque tengamos ansia por publicarlo, solicitemos apoyo en una debida revisión técnica, ya sea por parte de tutores, profesores, o incluso al público en general, ya que es a ellos a quienes va dirigido el proyecto. Es aconsejable solicitar apoyo de su lectura a un grupo de personas y analizar cuál es la opinión general, si hay puntos en común que entienden algo que no es precisamente lo que debe entenderse, quizás sea necesario corregirlo. Aunque de acuerdo a los capítulos iniciales procuran generar este tipo de dinámicas al inicio del proyecto, para evitar precisamente llegar a una situación como la que se mencionó. Se ha dicho también en capítulos anteriores que desde un inicio debemos consultar a personas ajenas al proyecto para que nos den su punto de vista y opiniones o críticas que nos retroalimenten en cualquiera de las fases que se requiera y no solo al final.
La importancia de imprimir al menos un ejemplar de prueba	Es ideal hacer al menos unos 3 a 5 ejemplares de réplica del proyecto para prevenir pérdidas, o la necesidad de facilitarle un ejemplar a uno de los tutores o a varios, para solicitar cotizaciones en diversas imprentas, etc. Esta decisión puede optimizarnos valiosos tiempos, principalmente si estamos cerca de un deadline. Vale la pena invertir dinero en ello, si está dentro de lo posible, si no al menos en fotocopias es siempre necesario imprimir un ejemplar de prueba para corregir incluso faltas ortográficas y demás detalles, como omisión de datos, etc.
Actividades sugeridas/ ejercicios	Toma algunas historietas de diversas características, ya sea por la cantidad de páginas, por el tipo de papel, por el tipo de papel de la portada, por el tipo de impresión, si es a color o a una sola tinta, y solicitar cotizaciones en imprentas. Si deseamos imprimir algún proyecto nuestro, podemos llevar una historieta similar de referencia.

CAPÍTULO 41. ESTRATEGIAS/ RECURSOS/ METODOLOGÍAS/ ITERACIONES

Introducción	Los temas a los que se refiere este capítulo están dirigidos principalmente a aspirantes de historietistas, guionistas y dibujantes que toman este libro manual como un punto de partida para profesionalizarse en el campo de la producción de la narrativa gráfica, ya sea en la historieta, en libros de artista, pop ups, libros ilustrados, etc., todo lo que implique la lectura de la imagen en modalidad narrativa o descriptiva.
Hábitos	Es de destacar que la vía de la profesionalización o de "***tomárselo en serio***" requiere de los siguientes aspectos: a)**Implica** profundizar en materiales bibliográficos especializados en diversos temas que sean de su interés y acorde al tipo de narrativa gráfica que desee perfeccionar. b)**Implica** ser un dibujante, guionista e historietista en activo o bien, hacerse el hábito de dibujar, escribir y estudiar a diario, (de hecho, hay gente que acostumbra utilizar cuadernos o libretas para pensar en imágenes o incluso hacer bitácoras o diarios dibujados). c)**Implica** tener una libreta-recetario para anotar ideas, argumentos, bocetos e historias para desarrollar guiones más adelante, así como para hacer esbozos de diseño de personajes, anotar referencias de historietas, cine, literatura, teoría, historia, música, etc. que puedan relacionarse y fomentar con ello al ánimo de la producción de historietas o de narrativa gráfica en general. Debemos hacernos el hábito de anotar ideas por más que creamos que no se nos olvidarán o que no las utilizaremos a corto plazo. Sea la razón que sea, es mucho mejor anotar una idea a que se pierda en el olvido. d)**Implica** hacerse el hábito de la experimentación, del hábito de generar dinámicas de ensayo-error y de iteración (organizar variaciones o maneras diversas de resolver algo, por ejemplo, en lugar de solo resolver con un boceto un problema, hacer 5 o 10 bocetos desde el más conservador hasta el más trastornado o que no nos atreveríamos, es necesario no autocensurarnos, no perdemos nada haciendo un boceto). Todo ello con los proyectos que estemos trabajando o vayamos a realizar. Debemos procurar ser flexibles en lo posible para encontrar nuevas soluciones, haciéndonos el hábito de solicitar críticas constructivas a diversas personas, tanto especializadas como público en general. También es necesario fijar metas en lo que deseamos realizar, un ejemplo es hacer planeaciones de tiempo. e)**Implica** hacerse hábitos de práctica, de disciplina y dedicación al menos una hora diaria a tareas y actividades relacionadas a "***tomárselo en serio***": dibujar, hacer guiones, hacer adaptaciones, hacer transcripciones de películas a guión tanto literario como técnico y storyboard, leer, estudiar y analizar historietas, documentarse, estudiar teoría de guión, analizar productos narrativos más como productor que consumir como lector solamente (es decir, reflexionar sobre cómo están realizadas, en composición, guión, etc.). En este manual se sugieren diversos ejercicios y actividades relacionados. f)**Implica** hacerse el hábito de trabajar con calendarios de trabajo, planificando cronogramas realistas, ponerse fechas límite o *dead lines* para concluir proyectos. IMPORTANTE: Eliminar el hábito de posponer tareas pendientes o incluso nuestros proyectos personales. g)**Implica** regular hasta lo mínimo tiempo invertido en redes sociales o internet en general, a menos que esté relacionado con nuestros proyectos creativos.
Zona de confort	a)**Implica** procurar salirse de los espacios de confort, ya sea ir incluyendo gradualmente en nuestras lecturas historietas o productos narrativos en general relacionados. Incluso materiales que no sean de nuestro agrado, o gusto predilecto, pues con ello se pretende expandir nuestro imaginario, bagaje y diversos modos de observar y además resolver problemas de composición, guión, técnicas de dibujo, estilos, temas, etc. Pero además algo muy importante: el contexto y las razones en que surge cada una de éstas; esto nos ayuda a poder resolver de mejor manera ambientaciones en los proyectos narrativos.
Perfeccionamiento vs Experimentación	En la narrativa gráfica de manera bastante general, a riesgo de contradicciones o excepciones, es posible distinguir 3 vertientes en su producción: a)**Perfeccionamiento**: Esta modalidad implica dominar a la perfección un género de historieta e ir incluso innovando dentro de éste en aspectos de dibujo, trazo, composición, guión, o recursos que dentro de su campo sea posible renovar. b)**Experimentación**: Esta modalidad puede caracterizarse por no perseguir necesariamente un género de historieta; es decir, tiende a buscar seguir un camino experimental, para definir un lenguaje propio, tanto formal como de discurso temático. c)**Híbrido**: Puede caracterizarse por haber iniciado con cualquiera de las modalidades mencionadas y posteriormente complementarse.

"Dejar cocinando la idea"	Este punto hace referencia en torno al desarrollo de proyectos que permanecen en pausa por diversas razones, entre ellas quizás puede mencionarse: **1)**El tema requiere documentarse más(aspectos de concepto, historia, filosofía, etc.). **2)**El aspecto visual requiere documentarse más (requiere la búsqueda de referencias visuales, tales como de otras historietas, cine, libros de ilustración, etc.). **3)**Los personajes aun *"no cuajan"* (debe hacerse una documentación en torno a los *Arcos de transformación*, a los *Valores narrativos binarios*; a las *Tramas maestras*, al *Storyline*; se recomienda consultar los capítulos sobre estos temas). **4)**Las tramas aun *"no cuajan"* (debe profundizarse más en la relación que hay entre todos y cada una de los elementos implicados en la historia, se recomienda consultar los capítulos sobre los temas *Storyline*, *Tramas*, *Premisa, conflicto*, *Metáforas visuales y verbales*, *Moduladores de tiempo, moduladores de espacio*, *Arcos de transformación*.) **5)**No se ocurre ninguna idea para desarrollar un proyecto (En general esto no es completamente así, ya que si existe una inquietud por desarrollar o acercarse a la producción de historieta es porque sin duda, tenemos algo que contar). Posiblemente lo que se requiere es recurrir a alguna metodología, ya sea ejercicios o actividades para detonar esas ideas que deben salir. También necesitamos reflexionar nuestras razones y hacer consciente lo que deseamos realizar, ya sea definiendo temas, género, extensión, soporte, técnica, tipo de público, personajes, alguna adaptación literaria, búsqueda de referencias en historietas, literatura, cine, etc. Existen infinidad e dinámicas, actividades y ejercicios que pueden detonar o motivar un proyecto narrativo, a continuación se proponen algunos:
Ejercicio 1 Lluvia de ideas	Esta dinámica consiste en anotar en una hoja, conceptos *"arbitrariamente"* al azar o bien cosas que intuimos nos gustaría tuviera nuestro proyecto narrativo que deseamos hacer pero aún no definimos. Pueden ser simplemente ideas, conceptos, verbos, palabras, etc. De lo que se trata es de **no sobrepensar** o **racionalizar en extremo** lo que se va a escribir, **dejando que *"fluyan"* libremente las ideas**: **Ejemplo:** Carretera, gato, *pulp fiction*, aventura, María, terror, manga, persecución, *Locos Adams*, lluvia, 2024, vals, etc. Notaremos que posiblemente algunos se vinculen a algo que queremos contar, puede desarrollarse en inicio una historia breve vinculando todos los elementos escritos, entre más elementos haya, mucho mejor. Por ser un ejercicio, no debemos preocuparnos por si es coherente u original, recordemos que **solo debemos dejar que fluya la imaginación.** **Ejemplo:** *María secuestró al gato de los Locos Adams mientras manejaba en carretera dándose a la fuga; era una terrible tarde con lluvia que como vals daba un soundtrack a la persecución…etc.*
Ejercicio 2 Reconversión del discurso	**1)**También es posible desarrollar este ejercicio, pero en lugar de palabras escritas al azar, se realiza con recortes de revistas, periódicos, etc. **2)**Podemos tomar desde 5 hasta 30 o más imágenes, es mucho mejor si son bastantes. **3)**Posteriormente ordenamos las imágenes de manera tal que generemos una historia lógica o ilógica con ellas. **4)**Podemos utilizar un cuaderno o cartulina como soporte, en la cual podremos adherir con pegamento las imágenes con el orden elegido. **5)**Después o durante el proceso de pegar las imágenes podemos agregar (de hecho, es totalmente recomendable, agregar globos de diálogo, cuadros o cartuchos del narrador en la parte superior, efectos de movimiento, o bien completar con dibujo las imágenes, hacer collage, o incluso en lugar de utilizar las imágenes, solo dibujarlas. **6)**De hecho, este método tan sencillo ha derivado por su espontaneidad en proyectos interesantes, ya que no se sobre racionaliza o se piensa en exceso, es más incluso de lo que se trata es de divertirse, también es parte del proceso.

Ejercicio 3 Tomar una noticia y dibujarla	Este ejercicio consiste en elegir una noticia de un medio de comunicación (puede ser un periódico, revista, internet, etc.). Y buscar el mejor o más adecuado modo de plasmarla en viñetas como una historieta. Para este ejercicio pueden tomarse como referencias de apoyo imágenes, documentales, películas, historietas o elementos relacionados al tema o buscar personajes, arquitectura, imágenes de fondo etc. lo ideal es que la noticia realmente sea de nuestro interés para no perder el ánimo y concluir el ejercicio. Este ejercicio requiere tener una opinión qué mostrar al lector de nuestra historieta, ya que al transcribir una noticia a la narrativa gráfica, estamos orientando al lector a partir de las pistas que mostremos como referencia, tanto espacial (encuadres, perspectivas, angulaciones, etc.), como temporales (punto de vista del narrador, elipsis y paraelipsis, es decir, qué mostramos y qué quitamos, etc.).
Ejercicio 4 Tomar la biografía de una persona	Es similar al ejercicio de la noticia y dibujarla en historieta. Solo que consiste en elegir la biografía de una persona. Buscando referencias de apoyo (historietas, fotografías, cine, entrevistas, cine, literatura, historia, música, si es una persona que vive, quizás sea posible hacer un registro fotográfico para estudio de lenguaje corporal y gestual, también quizás sea posible hacer registro sonoro, en video para mejor referencia). Recordemos que este tipo de ejercicios deben tener como objetivo, evocar una realidad específica (o mímesis; es decir, no ficción), de ahí que sea de vital importancia documentarse adecuadamente sobre la psicología de determinada época y lugar. Incluso surge una pregunta hipotética, ¿crees que sea difícil que alguien pueda hacer este ejercicio tomándote a ti como referencia para una biografía en historieta? ¿Crees que realmente logre plasmar y transmitir tu mundo interior y exterior? Suceda posiblemente similar con la persona que tomes como referencia, pongamos atención en ello.
Ejercicio 5 Transcripción de un medio audiovisual a dibujo	Consiste en tomar como referencia un medio audiovisual a modo de punto de partida para desarrollar nuestro ejercicio. Puede ser la escena de una película, un tráiler de película, un documental, etc. El objetivo de este ejercicio es de observación; es decir, consiste en seleccionar *frames, stills*, fotogramas o registros fotográficos del audiovisual o bien pausar en escenas que se consideren significativos y dibujarlas tal y como son; no en cuanto a realismo o detalle, sino en composición; es decir, tipo de encuadre, angulación, relación de planos (primer plano, plano medio y fondo), movimiento de cámara reflejado en forma de viñeta, (por ejemplo si la cámara realiza un movimiento horizontal o vertical se refuerza con una viñeta horizontal *(panning)* o de arriba abajo con una viñeta vertical *(tilt up o tilt down)*. Se recomienda del mismo modo, sea de nuestro interés el material que elijamos.
Ejercicio 6 Dibujar un sueño o recuerdo	Este ejercicio tiene la finalidad de recordar un sueño, y como consecuencia visualizarlo para hacer con éste una historieta. Puede ser un sueño, pesadilla, recuerdo, etc. Puede ser lógico, ilógico, no importa. Aquí de lo que se trata, es buscar de qué modo lo represento visualmente. Para ello se recomienda seguir el proceso como tal para desarrollar un guión, iniciando con el desarrollo de *Pitch, Plot, Storyline, Escaleta visual, Escaleta verbal,* etc. Este ejercicio es muy completo si le damos continuidad y seguimiento hasta concluirlo. Todo ello implica revisar los capítulos recomendados o los que consideres te resulten de utilidad y aplicarlos al ejercicio.
Ejercicio 7 Comenzar con historias **breves** y **auto conclusivas** *"un cuento gana por knock out, la novela por rounds (por puntos)"*	Un problema constante que detona en desánimo, es desear realizar como primer proyecto narrativo una novela gráfica completa (de 60 a 90 páginas en promedio), en un plazo de tiempo irreal y breve. Sin duda la idea y aliento es muy bueno, pero si es el primer acercamiento a la narrativa gráfica, se recomienda acercarse de manera gradual, lo cual significa: **a)**iniciar con historias breves en cuanto extensión, ya sea formato viñeta, tira cómica, formato página auto-conclusiva, formato *one shot* (auto-conclusiva, de extensión similar a un capítulo). **b)**Se recomienda experimentar con las posibilidades de narración en cuanto a buscar diversas maneras de contarlo (modos de narrador, puntos de vista, tipos de personaje, consultar capítulos sobre el tema). A veces sucede que **tenemos el prejuicio de que por ser una extensión breve, no tiene tanto valor como una narración amplia de extensión, cuando lo que tenemos que valorar es la complejidad, originalidad e innovación**, pero si complejizamos el contenido, puede tener resultados o posibilidades interesantes.
Ejercicio 8 Originalidad vs Extensión amplia	A veces confundimos sinónimo de originalidad con el formato novela gráfica (más de 60 páginas), cuando en realidad, debiese tener importancia vital la originalidad, complejidad e innovación en relación a lo siguiente: **a)**Tema (recordemos que no hay temas malos, sino que lo malo puede ser en realidad elegir una mala solución en el modo de contarlo). **b)** Modo de contarlo (buscar diversas complejidades para contarlo, iniciar la historia contando desde el nudo o la mitad, el final, contar a la inversa la historia, etc.). Consulta capítulo *Tramas maestras y Tipos lectura de la imagen*. **c)**Solución visual (modo de composición de viñetas y páginas). **d)**Demos prioridad a aprender en primer lugar como funciona cada elemento mediante experimentos de ensayo-error en lugar de dar prioridad a concluir un proyecto sin reflexionar el proceso. La finalidad es que por medio de las conclusiones, generemos más posibilidades.

<table>
<tr><td>Ejercicio 9
No tener miedo a la "página en blanco"</td><td>Uno de los peores errores que podemos cometer, es querer que las cosas salgan excelentemente y bien en el primer intento y si no es así, ni siquiera nos molestamos en intentarlo. En necesario fijarse estrategias, metodologías de trabajo, (todos tenemos alguna, solo es cuestión de concientizarnos de ella), y recursos que nos dejen fluir en lugar de reprimirnos. Recordemos la función del desarrollo de las escaletas tanto visual como escaleta verbal: es bosquejar, equivocarse, volverlo a intentar, experimentar, corregir, equivocarse, generar variaciones, hacer ensayo-error, sacar conclusiones, depurar, mejorar una solución, encontrar una modalidad más efectiva para algún problema especifico del proyecto. No importa "desperdiciar hojas", si al final de ese proceso se generó algo interesante. Uno debe procurar incluso divertirse en el proceso, y no verlo contrariamente como una tortura o como el "quiero tener el control de todo". La mayoría de las veces, es totalmente contraproducente no ver en nuestro bote de basura, las clásicas bolas de papel de haberlo intentado más de una vez.</td></tr>
<tr><td>Ejercicio 10
Intentar otros estilos, temas, géneros, extensión, técnicas, métodos, materiales</td><td>¿Ya dominas a la perfección un estilo de dibujo o un género de historieta? ¿Has intentado otro, quizás totalmente opuesto al que utilizas con frecuencia? Puede haber resultados interesantes, incluso si durante el ejercicio y experimento, generamos una hibridación de ambos. No tener miedo a salir del espacio de confort.</td></tr>
<tr><td>Ejercicio 11
Habituarse a la estructura aristotélica básica inicio-nudo-desenlace</td><td>Este ejercicio consiste en partir de que toda narración tiende a estar estructurada con la modalidad básica: inicio-nudo-desenlace. Tomando esta referencia, es recopilar anécdotas cotidianas, puede parecer aburrido en un principio, pero tiene como finalidad también afinar nuestra observación a los detalles y saber escuchar. Incluso a partir de ello, surja un proyecto consistente por su breve extensión para formato de tira cómica por ejemplo. Incluso puedes utilizar noticias, tienen una estructura similar.
<table>
<tr><td>INICIO</td><td>NUDO</td><td>DESENLACE</td></tr>
<tr><td>INTRODUCCIÓN</td><td>CONFLICTO</td><td>RESOLUCIÓN</td></tr>
<tr><td>Teresa fue al banco</td><td>Estaba muy triste</td><td>Casualmente se encontró a su amiga de la infancia en la fila y se alegró su día.</td></tr>
<tr><td>El secretario de energía anunció hoy</td><td>Subirá el precio de la gasolina</td><td>El pueblo está enojado pero no hace nada.</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Ejercicio 12
Causa efecto
(efecto dominó)

IMPORTANTE:
Generalmente la relación entre los elementos debe tener un porqué, una razón en la historia, de no ser así, se generan tramas que no tienen sentido, si se generan deben tener una razón importante en la historia.</td><td>Este ejercicio consiste en generar reflexión y notar la importancia y afectación de elementos aparentemente secundarios. Contar una historia en narrativa gráfica, desde corta hasta extensa, es similar a la estructura del juego dominó; que tan amplio y complejo, o no lineal. Dependerá del interés del autor por mostrar todas las posibilidades que este efecto puede tener de principio a fin, conociendo y practicando la "maquinaria narrativa".
Es similar al ejercicio anterior, solo que aquí se estructura de este modo:
<table>
<tr><td>INICIO</td><td>NUDO</td><td>DESENLACE</td></tr>
<tr><td>INTRODUCCIÓN</td><td>CONFLICTO</td><td>RESOLUCIÓN</td></tr>
<tr><td>Teresa fue al banco</td><td>Estaba muy triste</td><td>Casualmente se encontró a su amiga de la infancia en la fila y se alegró su día.</td></tr>
<tr><td>Un señor paseaba a su perro mientras comía un plátano en el parque.</td><td>Teresa al salir del banco, pasó por el parque y resbaló con la cáscara de plátano.</td><td>Teresa y su amiga sonrieron por la situación, y se fueron a tomar un café.</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

Ejercicio 13
Reconociendo estructuras inicio-nudo-desenlace en productos narrativos

Este ejercicio es similar a los anteriores, en cuanto que consiste en identificar la estructura inicio-nudo-desenlace. Pero ahora consiste en identificarla en productos narrativos, ya sea historietas, literatura, cine, incluso música. También puedes inventar algunos. Ejemplo:

INICIO	NUDO	DESENLACE
INTRODUCCIÓN	CONFLICTO	RESOLUCIÓN
Caperucita roja fue a visitar a su abuelita	Tomó el camino más fácil	Se la comió el lobo.
Los juguetes del niño cobran vida	Uno de los juguetes es tomado por el niño malo que hace travesuras con los juguetes	Los demás juguetes deben rescatar a su amigo cautivo.

Ejercicio 14
Tempo y ritmo

1)Viñetas pequeñas o simples" duran menos" en ser leídas.
2)Viñetas grandes o detalladas "duran más" en ser leídas.

Este ejercicio consiste en una tarea un poco tediosa, pero muy interesante: consiste en tomar diversos tipos de historieta, procurando seleccionarlas por diversidad temática y diversidad de géneros: superhéroes, manga, novela romántica, terror, acción, suspenso, etc. Ahora, de acuerdo al género es ir realizando una especie de inventario: contar la cantidad de viñetas por página. Al hacer esto, se requiere reflexionar y analizar que sucede en las historias cuando aumenta o disminuye la cantidad de viñetas, así como la dimensión de las viñetas; es decir, ¿es una página constituida por una cantidad extensa de pequeñas viñetas o bien está constituida por una viñeta que ocupa toda la página o incluso una sola viñeta ocupa dos páginas (*splash page*)?
Al hacer este ejercicio se recomienda considerar lo siguiente:
a)Cuando los encuadres tienden a ser de primer plano y enfocados al rostro de los personajes, se les denomina encuadres psicológicos (generalmente su tiempo es más lento si son viñetas grandes).
b)Cuando los encuadres tienen a ser generales o bien, desglosados los movimientos y acciones en una serie de viñetas que simulan incluso una animación, se les denomina encuadres dinámicos (generalmente su tiempo es más rápido, si son viñetas pequeñas).
c)La equivalencia en el cine para tiempos cortos o breves en la historieta:
1)repetir una misma viñeta, o bien,
2)hacer un desglose de la acciones en pequeñas viñetas que simulen una animación, o bien,
3)hacer un desglose de pequeñas viñetas que nos den pista de los elementos de la escena, por ejemplo, gotas de lluvia, un pájaro trina, una lágrima cae, un niño juega con su hermano, etc.
4)es el efecto de cámara lenta, lo que en el cómic se representa con el efecto de las líneas cinéticas, el efecto *panning, tracking*, o bien, una estructura en lugar de narrativa descriptiva o bien infográfica. (Consulta capítulo sobre tipos de lectura de la imagen).
d)La equivalencia en el cine para tiempos es el tiempo de exposición largos o extensos o ralentí (desaceleración) es en la historieta:
1)generalmente representado en la historieta como viñetas grandes, o muy detalladas, estos recursos hacen que la lectura, *"se detenga o vaya más despacio"*.
2)generalmente las viñetas amplias o grandes están reservadas para momentos más importantes o significativos de la historia; de este modo la proporción baja hasta las viñetas pequeñas que narran acciones secundarias, pero que complementan la historia o la trama principal.
3)éstas son generalizaciones, lo ideal es estudiar las historietas de acuerdo a su género, contexto y cultura, ya que incluso, la misma cultura ha fijado en las historietas estructuras constantes. Si podemos analizar bajo estos criterios historietas de diversos contextos culturales será mucho mejor.

Ejercicio 15
Arcos de transformación

Este ejercicio consiste en tomar una historieta o un par de historietas, de preferencia novelas gráficas o historias auto-conclusivas y hacer lo siguiente:
1)Identificar a todos y cada uno de los elementos y/o personajes que constituyen la historia, incluyendo los *"no humanos"*: **a)**Personajes humanos **b)**Lugares **c)**Ambientes, **d)**Objetos, **e)**Relaciones
2)Desglosar la evolución o transformaciones que tiene cada uno en el transcurso de la historia (Consulta para más información el capítulo *Arcos de transformación*).

Ejercicio 16 Composición de página	Este ejercicio consiste en hacer análisis y reflexión en torno a la composición de página de diversos tipos de historieta. Con ello se busca enriquecer las posibilidades para solucionar el espacio de la página, se sugieren las siguientes actividades: **a)** Después de analizar páginas que parezcan significativas por su composición, se sugiere tomar un cuaderno y dibujar un rectángulo ya sea horizontal o vertical, simulando que es la página. **b)** De hecho, es recomendable dibujar al menos unos veinte rectángulos que simulen las demás páginas de la historieta que tomaremos para el ejercicio. **c)** Una vez hecho esto, es proceder a reflexionar la primera página, ¿Cuántas viñetas contiene? ¿Qué formas tiene cada una? ¿son circulares, cuadradas, verticales, horizontales, no hay viñetas contorneadas? ¿es narrativa, es descriptiva o es mixta? **d)** Reconociendo ya los elementos sugeridos, se busca ahora dibujar con líneas básicas y esquemáticas la composición dentro de los cuadritos que simulan ser cada página que dibujamos antes. **e)**De este mismo modo, proceder con las demás páginas que tengan composiciones muy distintas o incluso variaciones casi imperceptibles. **f)**Con este ejercicio se busca hacer incluso una compilación de diversos tipos de composición o configuración de página.
Ejercicio 17 Composición de viñeta por planos	Este ejercicio consiste en analizar, pero ahora viñeta por viñeta historietas que consideremos interesantes por la composición de viñeta en relación a la disposición de planos. Es importante mencionar que una composición de viñeta se enriquece mucho si tomamos en cuenta para su composición estos tres planos y su interacción. Se sugiere hacer este ejercicio con diversos tipos de historieta. Los desglosaremos básicamente en **3 planos**: **a)**Primer plano **b)**Plano medio y **c)**Fondo
Ejercicio 18 Planteamientos temporales y narratológicos	Este ejercicio consiste en trabajar con alguna historieta o bien con alguna historia que conozcamos bien, puede incluso ser muy sencilla; consiste en lo siguiente: **a)**Modificar el orden o forma en que es contada una historia **b)**Hacer distintas versiones de una misma historia, una es: **1)**Describir por escrito primero la versión original, desglosando en inicio-nudo y desenlace **2)**Ahora, cortar los tres bloques y dar orden distinto **3)**Ordenar la historia por nudo-desenlace-inicio-nudo (y con ello, ¿Cómo vamos a justificar ese orden, es posible?) **4)** Ordenar la historia por desenlace-nudo-inicio (y con ello, ¿Cómo vamos a justificar ese orden, es posible?) **5)**es posible justificar ese cambio de orden: **a)**como si un personaje rememorara la historia o intentara recordar después de perder la memoria **b)**como si existiera una máquina del tiempo y se pudiera volver o cambiar el pasado **c)**como si todo en realidad hubiera sido un sueño o incluso pesadilla o sueño sin sentido **d)**contar la historia alternando los puntos de vista de todos los personajes **e)**Contando la historia alternando presente, pasado y futuro (o inicio-nudo-desenlace), como si trenzáramos la narración, buscando justificar esa estructura **f)**contar ahora la historia no desde la versión del protagonista, sino desde la perspectiva del antagonista g)Podemos percibir que las posibilidades son infinitas, la única regla es que sea el recurso que sea que decidamos utilizar debe tener y dar sentido a la historia, de no ser así los recursos de la mimesis y diégesis no estarán bien solucionados. (Consulta capítulo sobre *Tipos de lectura de la imagen, Moduladores del tiempo, Tipos de relación imagen-texto y viñeta a viñeta*, y los que consideres puedan resultarte de utilidad).
Ejercicio 19 Intercalar tramas/ historias	Este ejercicio consiste en tomar dos historietas, entre más distintas mucho mejor, ya sea por ejemplo, una de superhéroes y otra de manga o bien europea o latinoamericana. Después proceder a lo siguiente: **a)** Fotocopiar las primeras 10 páginas de cada una **b)** Recortar las viñetas **c)** Intercalar historias dando un sentido coherente a partir del uso de didascálias o cuadros de voz de narrador (que generalmente se sitúan en la parte superior izquierda y nos dan referencia de espacio y tiempo. (Para más información consulta capítulo Tipos de relación viñeta a viñeta e imagen-texto, así como Tipos de lectura de la imagen y las que consideres te resulten de utilidad).

Ejercicio 20. Cambia el protagonismo	Este ejercicio consiste en tomar una historieta o bien una historia que conozcamos muy bien y/o nos guste. Posteriormente proceder a lo siguiente: **a)**Proceder a hacer el desglose de los arcos de transformación propuestos en el ejercicio 15 *"Arcos de transformación"*, hecho esto, modificar el protagonismo, ahora adjudicándoselo a otro personaje, incluso secundario. **b)** Ejemplo, ahora uno de los leñadores que rescata a *Caperucita roja* cuenta la historia y es el protagónico en esta versión alterna.
Ejercicio 21 Suplanta al antagónico y viceversa	Este ejercicio consiste en una dinámica similar al ejercicio 20 *"Cambia el protagonismo"*, pero la diferencia radica en lo siguiente: **a)**Ahora el elemento protagónico será el antagonista y el elemento antagónico será el protagonista **b)** Ejemplo: ahora el lobo es el bueno y los tres cochinitos son los villanos.
Ejercicio 22 10 maneras de quitarse un sombrero	Aunque este es un ejercicio que pertenece al campo de la disciplina del teatro, es totalmente viable aplicarlo al campo de la narrativa gráfica; también se le denomina **iteración, variación o ejercicio semántico**. También este ejercicio consiste en la aplicación de la **pragmática**, es decir, (investigar, ahogarse, empaparse de la época y contexto en la que se inserta el personaje y argumento. **Ejemplo**: *¡Chále!,* era una expresión que no se utilizaba en la Edad Media, claro está a menos de que se trate de un proyecto con un planteamiento o concepción deliberadamente posmoderna. Si en verdad así lo es, **¡adelante!,** sino es así **¡corrige!** Consiste en lo siguiente: **a)** Expresar de 10 formas distintas una frase o expresión. **b)** Ejemplo: *¡qué hermoso día es hoy!* , ¿Cómo y con qué palabras lo expresaría un? **1)**Un rey de la Edad Media **2)**Una secretaria que se le hizo tarde **3)**Un aborigen al saludar a su tribu **4)**Una chica que saluda por *Facebook* a sus conocidos **5)**Un monje tibetano piensa mientras está meditando **6)**Un preso desde su celda el mismo día en que será ejecutado **7)**Un niño saluda a sus padres **8)**una mascota saluda a su dueño **9)**Un granjero saluda a sus plantas **10)** Agrega una _____
Ejercicio 23 Adaptación literaria	Este ejercicio consiste en adaptar alguna obra de la literatura universal, ya sea un cuento o capítulo de alguna novela. Para más información consulta capítulo sobre el tema *Credibilidad/ investigación/ documentación*, o bien los que consideres puedan resultarte de utilidad. **Inicia con una pieza breve que no te abrume**, si te agradó el ejercicio busca piezas gradualmente más extensas.
Ejercicio 24 Transcribe o convierte un fragmento de película a guión literario	Este ejercicio tiene como finalidad poner a la práctica las sugerencias propuestas en el capítulo sobre *Guión literario*, solo que utilizando como referencia un fragmento de película, puede ser por ejemplo una escena, o incluso un capítulo de la película. Se recomienda consultar el capítulo para su mejor comprensión e incluso otros capítulos que consideres sean de tu utilidad.
Ejercicio 25 Transcribe o convierte un fragmento de película a guión técnico	Al igual que el ejercicio anterior, este tiene como finalidad poner a la práctica las sugerencias propuestas en el capítulo sobre *Guión técnico*, solo que utilizando como referencia un fragmento de película, puede ser por ejemplo una escena, o incluso un capítulo de la película. Ello implica familiarizarse con el lenguaje de cinematográfico que ha adoptado la historieta, de ahí que el ejercicio pueda resultan complejo. Se recomienda consultar el capítulo para su mejor comprensión e incluso otros capítulos que consideres sean de tu utilidad.
Ejercicio 26 Juegos de composición y sinestesia	Este ejercicio consiste en expresar sensaciones y emociones a partir de la forma y del dibujo. Ello implica recurrir a algunos materiales bibliográficos especializados, tales como *La sintaxis de la imagen* de Donis A. Dondis o bien, la interesante adecuación que realizó Scott McCloud para el campo de la historieta en el capítulo *"Línea viva"* en su libro *Entendiendo el cómic* (1993:118).

Metodologías, recursos, estrategias	Este aspecto insiste en algunos puntos planteados en los ejercicios sugeridos, los cuales consisten en lo siguiente: **a)** Todo proceso de producir historietas o proyectos de narrativa gráfica podrán mostrarnos cuáles son nuestras cualidades, limitaciones, ventajas y desventajas. Dentro del quehacer del historietista, posiblemente se nos facilite más la función del dibujante o bien la del guionista, incluso en el mejor de los casos ambas tareas. El objetivo de este punto es reconocer nuestras debilidades, pero también nuestros puntos fuertes en nuestro trabajo y producción. Quizás se nos facilite trabajar de manera individual, o incluso también sea viable poder trabajar en equipo, buscando a alguien que le interese facilitarnos un guión o bien, buscar a un guionista para transcribir a historieta su trabajo. Es importante reconocer y poder buscar ayuda cuando lo necesitemos, no nos cerremos o dejemos estancado un proyecto por ese tipo de razones. **b)** A veces no es tanto la cuestión de puntos débiles o fuertes, sino de lo que se trata es de optimizar incluso la división de trabajos, es decir, trabajar en menor cantidad de tiempo un proyecto que se tardaría el doble hacerlo en solitario. Es decir, una sola persona necesitaría casi el doble de tiempo para hacer un guión y de ahí trabajarlo en narrativa gráfica, a diferencia de quienes hacen equipo y se dividen el trabajo. Ejemplo de ello es Alan Moore, quien decidió dedicarse al desarrollo de guión y produce más rápido, aunque también es necesario observar que muchos proyectos principalmente autorales requieren su debido tiempo, y el factor tiempo, por ende no es importante. En cualquiera de los casos, se respeta la decisión de los (as) creadores (as). **c)** Se insiste de nuevo en procurar tener libretas de apuntes, conclusiones, métodos, práctica de dibujo. Incluso si un día la revisáramos con profundidad, podríamos notar que quizás encontremos algún par de proyectos interesantes que están en espera de materializarse. **d)** Afinar la observación, consumir muchas historietas, productos narrativos en general. Consultar capítulo *Metáforas visuales.*
Autocrítica	Seguramente es un punto que no es agradable escuchar, pero si tenemos el hábito de la autocrítica, podemos eventualmente evitar vicios, malos hábitos o conflictos de cualquier tipo. A veces es bueno tener ego, pero a veces, es bueno también seguir nuestra intuición y reconocer cuando estamos cometiendo algunos errores.
Crítica destructiva	Sin duda, se trata de buscar el balance, y seguramente habrá momentos en que parezca que todo tiende al desánimo total cuando se le hace una crítica destructiva a nuestro trabajo. Al respecto es importante reconocer cuando posiblemente haya algo de razón con esa observación y notar si es viable corregirlo o totalmente ignorar ese comentario. Procurar asimilarlo como una prueba a la determinación, pero también a nuestra flexibilidad para observar críticamente nuestro trabajo.
Crítica constructiva	Es posible que nuestro estado ideal sea todo el tiempo de halagos, elogios y buenos comentarios, pero de vez en cuando no está nada mal solicitar críticas constructivas a colegas, profesores o incluso a los mismos consumidores. Recordemos el consejo del autor de libro de guión ¡*Salva al gato*! y sus consejos sobre no subestimar el punto de vista del público en general. Recordemos tener determinación, flexibilidad y autocrítica en balance.
Eliminar caprichos (o espacios de confort)	Es también un tema controversial, ya que a veces nuestros caprichos pueden ser paradójicamente un elemento característico de nuestro trabajo; sin embargo tenemos que reflexionar de vez en cuando en lo siguiente: **a)**Cuando son buenos **b)**Cuando son malos **c)**Cuando se están forzando o desvirtuando los elementos **d)**¿Nuestros caprichos refuerzan los proyectos narrativos o los desvirtúan? Ya sean aspectos temáticos, estéticos, estilísticos, cromáticos, de trazo, soporte, técnicos, formatos, tipos de personajes u obsesionarse con un guión enorme y negarse a corregirlo, negarse a modificar composiciones de página o de lecturas de la imagen, etc. Una opción sana es que de vez en cuando podemos darnos la posibilidad de experimentación en nuestro trabajo, haciendo algo totalmente alterno, ecléctico o inusual en nuestros procesos, puede resultar novedoso, e incluso puede haber hallazgos que posiblemente nos guste repetir posteriormente.
Evitar el escabroso ***"Efecto monografía"***	Otro tema escabroso o incómodo, pero es necesario abordarlo. Ya que este efecto consiste en reiterar la información verbal y visual, similar a una monografía. En la producción de la narrativa gráfica es necesario innovar y experimentar con las diversas y ricas posibilidades que ofrecen las modalidades de relación imagen-texto, así como las relaciones viñeta a viñeta. Para más información consulta capítulo sobre el tema *Tipos de relación viñeta a viñeta y relación imagen-texto.*

CAPÍTULO 42. CONCLUSIONES

Introducción	Este capítulo está dedicado a la recopilación de algunos extractos bibliográficos encontrados en torno al tema de lo que se considera sería deseable poder esperar como futuro en algunos géneros de historieta, principalmente en lo que se refiere a la historieta autoral; es decir, aquella que tiene como característica principal plantear una visión particular por parte de un historietista o bien del dúo de trabajo guionista-dibujante. Así como de algunas estimaciones por parte de la autora. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Análisis	Afortunadamente existen en la actualidad diversas e infinitas líneas de investigación y análisis en torno a la narrativa gráfica en muchas academias del mundo, cada una incluso tiene líneas que tienen a sus teóricos de referencia, por ejemplo y por citar **sólo algunos**: en la escuela norteamericana es Will Eisner, Marshall McLuhan, Scott McCloud y Matt Madden, David Mazzucchelli, Paul Gravett, los referentes más conocidos, de la escuela francesa puede citarse Thierry Groensteen y Jean Auquier, de la española José Rodríguez Diéguez, Román Gubern, Luis Gasca, Antonio Altarriba, Álvaro Pons, de la italiana Daniele Barbieri o Umberto Eco, en Latinoamérica Juan Manuel Aurrecoechea, Armando Bartra, Carlos Monsiváis, Ana Peppino Barale, Carlos Scolari, Oacar Massota, Juan Acevedo, Eduardo del Rio *Rius*, Alejandro Enoc Maza Pérez, Rafael Barajas *Fisgón*, Ernesto Priego, Lauro Zavala, Samuel Schmidt, Jorge Flores Oliver, Juan Navarrete, Luis Gantús, Edgar Clément, Bernardo Fernández *Bef*, José Quintero, Jiro Suzuri, Roberto Murillo, Óscar Hernández, (se reiteran disculpas por omisiones). Se insiste, afortunadamente, hay mucha información al respeto, lo que no hay es un espacio en común que pueda vincular o enlazar a todas las academias como lo ha realizado la *Tebeosfera* o *Comics Journal*. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Apreciación	En cuanto a su apreciación, los criterios son muy subjetivos, sin embargo, será necesario un desglose por temáticas, por género, por contexto cultural, por tipo de público. Ya que cada uno a partir de sus diferenciar requiere un tipo de apreciación en concreto. La generalización sería un error. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Valoración	La valoración también es un término ambiguo, ya que puede aludir a aspectos de carácter de cultural, económico, ideológico, por pertenecer a un contexto histórico específico, por constituir una pieza única que por su calidad de conservación adquiere una estimación económica, principalmente en el campo del coleccionismo. El coleccionismo adquiere una función económica como una modalidad de inversión. En el campo económico puede conformar un producto que genera un ingreso económico a ciertos países. Incluso es posible mencionar que una modalidad de formato como estrategia comercial y editorial en modalidad novela gráfica, puede constituir una manera de búsqueda de legitimación, dentro de ciertos matices. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Calidades	Este es otro concepto que por su ambigüedad puede generar malinterpretaciones. El concepto calidad, puede tener incluso diversos matices, que pueden hacer referencia a características tanto de carácter exterior, como interior, de carácter tangible como intangible, de carácter conceptual, como de la originalidad de la historia, la profundidad y complejidad del argumento, de la innovación técnica, de la ejecución técnica, de la calidad del material, etc. Influye en estos aspectos también los criterios propios de cada género temático. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Reseñas	La reseña conforma en la actualidad una referencia importante para la difusión de la obra o producto narrativo. Sin embargo hay diversas modalidades o líneas temáticas: **a)**Las que hacen referencia de la obra del autor de manera general, **b)**Las que hacen referencia concretamente en una nueva producción. **c)**Las que hacen referencia de la vida del autor por sí mismo y no tanto de la obra **d)**Las que hacen referencia a las características temáticas, formales e incluso innovadoras de la obra **e)**Las que hacen referencia por el contexto histórico del autor o de la obra La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*

Críticas	En este aspecto es posible encontrar algunos trabajos académicos en torno a observaciones de carácter técnico. Quizás es posible encontrar materiales de crítica principalmente en cuanto al contexto de uso, un material significativo de crítica de la historieta sería *Para leer al Pato Donald* de Armand Mattelard; sin embargo, hay muchas líneas de trabajo para poder generar líneas temáticas de trabajo. Algunas de estas posibles líneas de trabajo pueden ser: **a)**Ejecución técnica y formal **b)**Calidad del guión en cuanto profundidad **c)**Calidad en la transcripción y adaptación del contenido verbal al visual **d)**En sus posibilidades de innovación o de repetición de una fórmula dentro de su campo **e)**En su compromiso con el medio para ser significativo histórica y socialmente **f)**En su posibilidad de alcance y aplicación real (historieta social) **g)**En un análisis crítico del discurso ideológico **h)**Otras La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Trascendencia	Este rubro es también ambiguo, ya que influyen quienes juzgan a la obra, al igual que en el bloque anterior de crítica y valoración. Sin embargo a riesgo de generalizar en exceso, podrían citarse algunas posibles referencias para juzgar su trascendencia: **a)**Trascendencia por su innovación temática (ya sea porque no se había planteado ese tema o bien se muestra un planteamiento novedoso) **b)**Trascendencia por su innovación técnica (ya sea porque no se había planteado una solución similar en composición formal, de tipo de dibujo, calidad de trazo, solución cromática o bien por su planteamiento narratológico o de focalización, es decir, punto de vista desde el que es contada la historia) **c)**Trascendencia por su innovación en cuanto al contexto histórico, social, cultural o político que logra plasmar **d)**Trascendencia por su formato, por su soporte en adecuación y refuerzo al tipo de historia (ejemplo, *Great War* de Joe Sacco) **e)**Trascendencia por el nicho de lectores al que se dirige, ya que bien puede ampliarse tanto el rango de alcance como el tema manejado e incluso, como proceso colaborativo por instituciones (ejemplo, historietas rusas sobre prevención de la xenofobia en colaboración con Asociaciones Civiles o bien, dirigidas a personas con capacidades distintas, como *Sensus*, el primer comic mexicano en braille). **f)**Algunas modalidades de trascendencia apuntan a comparar los criterios de análisis del discurso de los historietistas, con el de los directores de cine, dentro de las modalidades de propuestas autorales. Es decir, el planteamiento discursivo de un autor comienza a ser característico o un original modo de plantear historias. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Gestión	El campo de la gestión generalmente se ha percibido como un asunto aún no resuelto dentro del campo de la narrativa gráfica. Sin duda, cada contexto geográfico presenta problemáticas específicas a resolver al respecto, resultando evidente que el mayor apoyo y reconocimiento se ha enfocado casi en su totalidad a la producción gráfica (y no tanto al apoyo del desarrollo del guión), así como a la producción en sí, (descuidando áreas como la investigación, docencia, gestión, distribución, difusión, crítica, promoción y fomento a la lectura, de mercado, así como la función social, etc.) En lo que corresponde al campo de la gestión, resulta de vital importancia la generación de vínculos institucionales que puedan generar una viabilidad y con ello una metodología adecuada para poder crear una infraestructura que configure un apoyo de mediano, corto y largo plazo para la historieta por parte del soporte estatal. Pero para generar vínculos institucionales, se requiere necesariamente derribar los prejuicios y estigmas que aún arrastra a nivel académico e institucional. Es desarrollando investigación, fomento a la lectura, docencia y acercándose a las instituciones, (principalmente las de carácter educativo), que puede hacer posible, vuelvan a considerar a la historieta como un medio de comunicación fiable para implementarlo como material didáctico. Ya ocurría en México en los años 70 y 80, el esfuerzo conjunto de diversos funcionarios que trabajaban con la SEP y el INAH para el desarrollo de historietas educativas, como las de la *Revista Snif*. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*

Difusión	Sobre este aspecto, cada tipo de historieta a partir de género, contexto socio-cultural presenta diversas situaciones al respecto. En el caso se da prioridad a plantear historietas de carácter autoral. Y se liga entonces a plantear que los autores mismos, los historietistas, guionistas y dibujantes deberían tener una posición más activa al respecto. Sería deseable que los autores buscaran generar más enlaces con diversas instituciones educativas y culturales para impulsar la difusión. Afortunadamente en lo que se refiere a historietas con soporte de fanzine hay una actitud más dinámica para promover y difundir sus producciones narrativas. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Creación de lectores	Es evidente que muchos de estos aspectos mencionados están totalmente implicados. Aspectos como difusión, distribución, gestión, fomento a la lectura, entre otros, ya que funcionan de manera cooperativa. Se insiste en considerar y reconocer que el tipo de historieta al que se busca delimitar es al tipo de historieta autoral. Desde una perspectiva personal, se considera urgente y relevante activar y generar los enlaces necesarios con instituciones tanto culturales y educativas, así como con el público en general, para considerar a la historieta por sí misma un medio de comunicación en primera instancia, que puede ser utilizada con fines didácticos y de entretenimiento. Pero es hasta hoy día que este aspecto derivado de la gestión, no se ha activado como tal en campañas de fomento y consumo de historietas a gran escala. Aunque si es destacable citar algunos casos en los que diversos agentes han reconocido la importancia de esta tarea, vinculando a instituciones culturales con la viabilidad de la historieta como un material que puede utilizarse en la enseñanza, tal caso a citar es la actividad que ha tenido al respecto Roberto Murillo en el estado de Tlaxcala con cooperación con la Secretaría de Educación Pública. Otro aspecto que es vital y urgente es la generación de bibliotecas de historietas. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Fomento a la lectura en narrativa y descriptiva gráfica	Se reitera la importancia del fomento a la lectura de la narrativa y descriptiva gráfica y sus derivados en historieta. Pero todo parece indicar que se requiere del desarrollo de una infraestructura teórico-técnica que pueda fundamentar para efectos de llevar a la práctica en instituciones educativas y culturales ya sea públicas o privadas. Es hasta hoy día que la historieta continúa con graves prejuicios o estigmas que dificultan que sea utilizada como un medio de comunicación. Se requiere entonces generar planes de trabajo personalizados que respondan a las necesidades concretas de cada institución, ya que plantearlo de manera general es dejarlo en abstracto. Por poner un ejemplo, para una campaña de fomento a la lectura, se requiere delimitar a un público promedio, ya que las prácticas serían muy distintas si van dirigidas a un sector estudiantil, a un sector de la tercera edad o bien al sector infantil, ya sea con fines educativos o fines culturales, o bien dirigido a una comunidad con graves problemáticas de rezago y abandono o incluso la aplicación de una campaña de fomento a la lectura de historietas o incluso para su producción por las internas de un reclusorio penal; en este caso afortunadamente es posible citar el caso de Cinthia Bolio, quien ha impartido talleres para las internas. Se necesita adecuar campañas de fomento a la lectura e incluso de producción de historieta reconociendo el contexto y necesidades reales en el que se pondrá a la práctica. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Competitividad	Este concepto es muy ambiguo; desde el punto de vista que se tomará para referirlo es el de la aptitud. Es decir, el de la posibilidad de llevar a cabo una tarea específica con efectividad. Aplicado a la historieta, supone la posibilidad de concebir, planear, diseñar, producir, editar, imprimir, promover, difundir, distribuir, con efectividad una propuesta de historieta. Como competitividad implicaría por parte de sus productores, tomar esta actividad como una profesión y no como un pasatiempo. Tomar la práctica de la disciplina de la narrativa gráfica como profesión derivaría en vivir y depender económicamente de esta actividad. Como productor de historieta implicaría estar al tanto de lo que hace falta realizar para poder difundir, distribuir y vender sus productos; ello incluso requiere promover las campañas que impulsen el fomento a la lectura de historietas, implica estar totalmente en activo en este campo, implica generar lazos tanto con colegas como con instituciones culturales y educativas, tanto a nivel local como internacional. Implica ser crítico, propositivo y abierto a colaborar o trabajar en equipo. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*

Publicidad	Este tema también está sujeto a un contexto, género y modalidad especifica de historieta, por lo cual sería ambiguo sentar generalidades. Se considera entonces acotar al caso de la historieta autoral. Es entonces que existen posibilidades de buscar apoyo o patrocinio por parte de instituciones culturales o empresas. No hay nada de malo en ello, a menos que el historietista no marque una línea clara entre su trabajo personal y el profesional y eso le cause un conflicto. Hay infinidad de casos interesantes que dan ejemplo del modo en que es posible trabajar de manera armoniosa con instituciones, en una dinámica en la que se respete el discurso artístico o temático del historietista. Para ello incluso el historietista requiere saber cómo fundamentar y defender su trabajo. Es posible trabajar temas en especifico y solicitar apoyos a embajadas, a instituciones culturales o empresas. Es necesario poder fundar una infraestructura que muestre la viabilidad para ambas partes de que es un proyecto con futuro, propositivo e incluso de utilidad para el público. Vuelve a citarse el ejemplo del proyecto *Sensus*, realizado por Jorge Grajales y Bernardo Fernández *Bef*, con una historieta en lenguaje *braille* para personas invidentes con apoyo de la empresa *Monte de Piedad*. Es necesario reiterar que trabajar con publicidad o apoyo empresarial no tiene absolutamente nada de malo; es necesario eliminar esos prejuicios que bloquean las posibilidades de trabajar en esta modalidad. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Responsabilidad histórica	La historieta como medio de comunicación definitivamente tiene muchos retos que cumplir, varios de ellos implican generar propuestas novedosas e innovadoras, tanto en aspectos temáticos, como técnicos, de ejecución e incluso de impacto social y cultural. Desde el aspecto en que aquí se plantea la historieta, concretamente la historieta autoral, supone una libertad creativa que le brinda la posibilidad de hibridar incluso con otras disciplinas, tal es el caso de Joe Sacco quien se apoya en su carrera en periodismo, o bien *Persépolis* con un planteamiento vivencial que refleja un contexto histórico. Es necesario plantear que diversos teóricos hacen un comparativo a las posibilidades autorales de la historieta, con las posibilidades que muestra el cine de autor. Otro caso muy interesante de responsabilidad histórica es el trabajo del peruano Juan Acevedo, quien desarrolló un material para cursos de historieta con el objetivo de aplicarlo en comunidades con problemáticas sociales. Quizás todo ello nos plantea que no hay que subestimar los alcances de la historieta como medio de comunicación.
Fomento al guionismo y contenidos de calidad	Este es un tema difícil, complejo e incluso controversial, ya que mayoritariamente se reconoce más el trabajo del dibujante al del guionista. Es necesario plantear que respecto al fomento del desarrollo del guionismo dentro del campo de la narrativa gráfica, quizás hay muchas actividades pendientes por hacer, para que de manera efectiva pueda tomar fuerza y con ello problematizar, complejizar y derivar en contenidos de calidad, dentro del campo de introducción a la historieta. De igual manera que otras de las áreas mencionadas que deben impulsarse, es en el campo del guión, donde se requiere una formación integral que permita al aspirante el acceso a diversas disciplinas que le den herramientas para el quehacer del guionista. Ello implica el acercamiento necesario a la investigación, documentación, que incluso le aproximen a áreas como la historia, la economía, la política, la ciencia, la antropología, la filosofía, la religión, la lingüística, la arqueología, la medicina, la gastronomía, la astronomía, la música, etc. Igualmente que las condiciones para un historietista competente: implica tomarse en serio esta actividad y no como un pasatiempo. Puede incluso medirse por la cantidad y calidad de horas dedicadas a ello. Implica también la capacidad autocrítica, propositiva y abierta a colaborar o trabajar en equipo. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Respeto a todo tipo de consumidores (sin discriminar edad, nivel social, adquisitivo, racial, preferencia sexual, etc.)	Otro tema controversial. Pero un punto que debe aclararse desde un inicio: en absoluto, todos los lectores son igualmente importantes. Sean jóvenes, adultos, mujeres, niños, tercera edad, de cualquier preferencia sexual, estado civil, poder adquisitivo, o raza. Si partimos de este planteamiento, sería quizás absurdo afirmar que la *madurez* de un formato como el de la novela gráfica, implique que su máximo alcance sea el llegar a un sector delimitado que le legitima. Así como una madurez de la narrativa gráfica implique el formato novela gráfica como sinónimo de legitimidad o madurez, sobre formatos menos extensos, como el formato tira cómica, cartón político, *one page, one shot,* novela visual, etc. Por otro lado, es aceptable que la historieta ha pasado por diversas problemáticas sociales e históricas que por dirigirse originalmente al sector infantil y popular, se le subestimaba. Pero es muy superficial plantearlo de manera general, siempre habrá excepciones y matices. Sólo es necesario afirmar que el hecho de que un producto narrativo se dirija a un público infantil, no implica que no sea propositivo e innovador, y que tampoco por el hecho de dirigirse al público adulto, implique que en verdad proponga un contenido complejo o novedoso. Otro ejemplo de la estigmatización de los formatos es que el *formato libro ilustrado* está planteado comercialmente para el sector infantil y el sector adulto está descartado. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*

Generación de enlaces institucionales	Aunque es un bloque que ya se abordó, este campo pertenece al de la Gestión como un ejercicio de largo aliento. Ello implica que personas que se dediquen a la gestión dentro del rubro de la narrativa gráfica puedan reconocer las problemáticas reales a las que se enfrenta el sector. Quizás incluso podría conformar una especialidad dentro de las licenciaturas en Gestión cultural. Es importante decir que la Gestión es una disciplina que se encarga de realizar planeación, de organizar estrategias que vinculen elementos, generen enlaces, construyan puentes para alcanzar objetivos específicos. En el caso de la historieta, existen en efecto infinidad de actividades, eventos y programas que la fomentan, pero es posible que no se haya hecho aún estimaciones sobre su impacto a corto, mediano y largo plazo. Ya que muchas de estas actividades se han realizado eficientemente de manera autodidacta o bien de manera esporádica y no planeada. Se requiere entonces desarrollar adecuaciones a casos y contextos específicos para que sea realmente eficiente y no recurrir al error del *"corta y pega"* sin reconocer las necesidades reales de la población o de los elementos implicados. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversos disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Romper paradigmas	La historieta es un fenómeno cultural y social muy complejo, en tanto su diversidad de manifestaciones, características y problemáticas que van modificándose a lo largo del tiempo mientras otras son constantes. Partiendo de esto cada género de historieta tiene dentro de su campo sus específicos paradigmas a romper. De manera general, quizás la historieta tiene varios paradigmas por romper, estos son algunos: **a)**Romper el paradigma de la necesidad de legitimarse como arte o *Noveno Arte* **b)**Romper el paradigma de la necesidad de legitimarse como medio de comunicación **c)**Romper el paradigma de la necesidad de legitimarse como una herramienta didáctica (aunque actualmente es necesario para poder fomentar su integración en instituciones educativas) **d)**Romper el paradigma de la necesidad de legitimarse al presentarse en formato *Novela gráfica* **e)**Romper el paradigma considerar que otros formatos son menos importantes **f)**Romper el paradigma de que la historieta se legitima al dirigirse al sector adulto **g)**Romper el paradigma de subestimar al sector infantil **h)**Romper el paradigma de subestimar al sector popular **i)**Romper el paradigma de subestimar géneros y tirajes extensos **j)**Romper el paradigma de subestimar géneros y tirajes muy limitados **k)**Romper el paradigma de subestimar el material en el que está hecha una historieta **l)**Romper el paradigma de subestimar la técnica en el que está hecha una historieta **m)**Romper el paradigma de subestimar lo que pueden decir las personas no profesionales con el medio de la historieta si realizan una historieta en un taller en una comunidad. **n)**Romper el paradigma de subestimar la labor del guionista **o)**Romper el paradigma de subestimar la labor del gestor cultural **p)**Romper el paradigma de subestimar la labor del editor **q)**Romper el paradigma de subestimar la labor del promotor del fomento a la lectura de historietas **r)**Romper el paradigma de subestimar la labor del investigador **s)**Romper el paradigma de subestimar la labor del docente **t)**Romper el paradigma de subestimar la labor del tallerista comunitario **u)**Romper el paradigma de subestimar el trabajo en equipo **v)**Romper el paradigma de subestimar otras áreas de aplicación de la historieta **w)**Romper el paradigma de subestimar historietas hechas en fotocopias **x)**Otras La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Función social	Aunque las referencias de la utilización dela historieta están enfocadas al campo expresivo, artístico y de entretenimiento. Es importante reiterar que la historieta es antes que nada un medio de comunicación y como medio de comunicación puede tener diversas aplicaciones o satisfacer diversas necesidades en la sociedad. Aquí entonces es plantear la función social que puede tener la historieta, aquí se mencionan algunas aplicaciones:

Función social (continuación)	**a)**historieta testimonio **b)**historieta de denuncia **c)**historieta educativa **d)**historieta bitácora **e)**historieta reportaje **f)**historieta intercultural **g)**historieta de género **h)**historieta sobre derechos humanos **i)**historieta ambiental **j)**historieta instructiva uso médico **k)**historieta de compromiso social **l)**historieta teórica **m)**historieta de prevención **n)**historieta filosófica **o)**historieta anti-xenofóbica **p)**historieta anti-imperialista **q)**historieta histórica **r)**historieta de viaje **s)**historieta de tolerancia **t)**historieta de identidad cultural **u)**historietas en braille **v)**historietas en lenguas minoritarias **w)**historietas para reconocer problemáticas sociales y necesidades dentro de una comunidad **x)**materiales teóricos para la aplicación de este tipo de historietas **y)**historietas de crítica política **z)**otras La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Investigación	Al igual que el campo del análisis de la historieta, hay infinidad de materiales de investigación, pero es importante mencionar que urge desarrollar líneas que planteen la mediomorfosis de la historieta, es decir, sobre cómo ésta muta tecnológicamente para continuar existiendo, ya que pareciera que la historieta se comporta como un virus comunicativo que se va adaptando al soporte de la animación, del gifs, del cine, del videojuego, de las configuraciones hechas para redes sociales, como memes, en modalidad multimedia (expandiéndose a diversos soportes a la vez), etc. Otras líneas pendientes de investigación son en relación a su aplicación para función social. El trabajo de Juan Acevedo representa un interesante antecedente al respecto. Otra línea pendiente de investigación es sobre la historia de la teoría de la historieta y sus academias. Otra es en torno a las rupturas en la historia de la historieta, en comparación a las rupturas dentro del campo de la historia del arte, es muy similar. Otra es en torno a la historia de la línea y trazo estilístico por sí mismo Otras líneas son en torno a las estructuras narrativas de la imagen Otra es sobre las metáforas visuales en la narración gráfica Otra es sobre las diversas modalidades de narrativa (plástica, narrativa, sonora, visual, sinestésica, gustativa, táctil, inmersiva, etc.)
Ponencias	Este aspecto sería una derivación de poder fomentar la investigación y por ende la difusión de sus resultados. Con ello buscar en lo posible hacer accesible ese tipo de información a todo tipo de público, evitando el lenguaje críptico o técnico. Implica hacer gestión, generando enlaces institucionales y con investigadores del medio. Tanto desde la narrativa y descriptiva gráfica como desde la historieta. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*

Docencia	El campo de la docencia implica adaptarse a los criterios metodológicos de la institución donde se ejerce. Tiene generalmente un campo de aceptación, siempre y cuando se pueda fundamentar las razones de su importancia como medio de comunicación, expresivo y de función social. Es necesario presentar planes de trabajo acorde al nivel de educativo al que se dirige, así como motivar en lo posible dinámicas prácticas y hacer lo posible por aplicarlos a los proyectos de los alumnos. Incluso es posible admitir que el campo de la historieta es tan complejo, que incluso podrían desglosarse materias propias de la disciplina, como historia de la historieta, teoría de la historieta, semiótica de la historieta, dibujo académico, dibujo técnico, teoría de guión, narratología, gestión, difusión, promoción, docencia, métodos de investigación, entre otras o por mencionar algunas. La generalización sería un error, siempre hay excepciones. Puede complementarse con la lectura del capítulo *Abordajes teóricos de la historieta, Análisis de la historieta desde diversas disciplinas, Historieta como medio de comunicación (usos y funciones).*
Editoriales	Existen afortunadamente diversas editoriales que han abierto sus puertas a propuestas autorales. Pero ello implica que las propuestas deben cumplir con diversos parámetros o líneas editoriales. Cada editorial puede tener criterios específicos al respecto. Por esta razón debe procurarse que si deseamos proponer algún proyecto a una editorial, esta vaya preferiblemente acorde a sus criterios.
Autoedición	Resulta ser también un camino para los historietistas. De hecho, dentro de las prácticas de la autoedición, es significativo citar ejemplos de proyectos editoriales que ha modo de revistas periódicas lograron sobrevivir publicando el trabajo de diversos historietas principalmente latinoamericanos, esta revista es La *Gallito Cómics* y el Colectivo del *Taller del Perro,* o bien otro caso de proyectos trabajados por colectivos de historieta son: *Larva*, proyecto *Zúngale* de *Cráter invertido,* proyecto *OCICO*, proyecto *Taller 7 , La Punta, Colectivo Jot doc, Colectivo café con leche,* entre otros. La dinámica de conformar colectivos de creación de historieta puede ser una excelente motivación para trabajar en equipo o bien proponer calendarios de entrega para armar una revista.
Novela gráfica	Existen diversas definiciones o características en torno a este formato de historieta, algunas son (el orden de enumeración no implica jerarquía de importancia ni temporalidad): **a)**Su definición varía según contexto cultural-social e histórico, es decir, en cada contexto tiene su propia referencia histórica, datación y representantes. **b)**Es una estrategia de mercado: *…"el modelo o etiqueta editorial que los tebeos van adquiriendo en función de consideraciones puramente mercantiles…"…* (Barrero 2013:4) **c)**Tiene el formato y estructura de una novela (inicio-nudo-desenlace) **d)**Es posible estudiarla bajo una metodología similar como se estudia una novela literaria : "Toda historieta pretende comunicar un relato y tal pretensión la hermana a la novelística en función de que su acción comunicativa puede estudiarse bajo las teorías del relato establecidas y aceptadas. Tanto en una novela como en una historieta puede analizarse la causalidad, la analepsis o la prolepsis, la modelización, la trama, el ritmo y la temporalización, los actantes, los paratextos propuestos por Genette, etc." (Barrero 2013:2) "…hasta los especialistas en historietas (periodistas, divulgadores), no tienen claros aspectos modales, históricos, geográficos genéricos, lingüísticos o hasta instrumentales de la historieta…" (Barrero 2013:4) **e**)Tiene dos modalidades de entrega, ya que no había formato libro, eran capítulos segmentados publicados periódicamente, paulatinamente comienzan a publicarse completos en dos formas: **1)**Modalidad "*comic book*" (publicado periódicamente, reedición y compilación, no es autoconclusiva, opera mediante spin off o serie derivada) **2)**Modalidad inédito "*novela gráfica*" (publicado en una sola edición, autoconclusiva) **3)**Modalidad libro ilustrado(ilustraciones que acompañan un cuento) o sin cuento. **4)**Modalidad adaptación (ilustración en historieta de una obra literaria previa o ya existente) **f)**La razón por la cual adquiere el subtítulo *"novela gráfica para adultos obedece a la finalidad de eludir la censura, Bruguera lo hizo desde 1959 con Sissi…"* (Barrero 2013:4) **g)**De acuerdo a la exigencia de los lectores, los editores comenzaron a generar compilaciones de historietas publicadas en periódicos: *"…Estos modestos editores fueron recogiendo de este modo las tiras y páginas dominicales…"* (Barrero 2013:5) de historietas de alta demanda. **g)***"Las historietas de estos libros había sido publicadas antes en semanarios y se dirigían a los niños…"* (Barrero 2013:4)

Novela gráfica (continuación)	**h)** La novela gráfica se posiciona como un producto que puede ser portador de discursos complejos: *" ...la graphic novel es un tebeo con forma de libro que contiene obra de un único autor creada expresamente para esta edición, que trata temas de profundidad, dirigidos a un público maduro y desarrolla un relato extenso, sin límites editoriales o de formatos impuestos previamente, en el que los personajes crecen en complejidad... aquí lo que se valora es la intención del autor..."* (Barrero 2013:7) **i)**Posiblemente un antecedente de la novela gráfica sea el libro ilustrado: *" ...La obra de Rodolphe Töpffer Historie de Mr. Jabot lista en 1933, pero no distribuida por librerías hasta 1835 (J. Freyding Lit., en Ginebra; 800 copias), ya era una novela gráfica. Su autor la llamó "petit libre"; su editor, "histories en estampes". Los avatares por los que pasa el señor Jabot alcanzaban un grado de complejidad y crítica social no apto para los niños de entonces..."* (Barrero 2013:7) *"...Fiction Illustrated, núm. 2 publicó Starfawn, un relato de Preiss amenizado con inmaculadas ilustraciones por Steve Fabian. El número 3. Chandler, contuvo obra de Preiss y Jim Steranko "Red Tide", una historia de género negro protagonizada por el detective Chandler, cuyo texto iba ilustrado con dos imágenes por página. El producto obtenido se hallaba más cerca del libro ilustrado que de la historieta y sus autores lo describieron hasta con tres nombres distintos: "Illustrated novel", "Visual Novel" y en el prólogo como "Graphic novel..."* (Barrero 2013:9) **j)**Se expande la novela gráfica a otros tipos de lectores: *"...sería en Francia donde el libro de historietas inéditas dirigidas al público adulto cobró importancia a partir de las ediciones de Eric Losfeld en 1964..."* (Barrero 2013:7) **h)**La manera más fácil de determinar el origen de la novela gráfica es por datación histórica o cronológica y geográfica. Por ejemplo, el origen de la novela gráfica en E.U, México, Francia, Argentina, etc. **i)**La novela gráfica es considerada un *"Movimiento artístico"* con objeto de *"...elevarla a un nivel más ambicioso y significativo"* (Campbell 2007:1) al respecto Barrero argumenta: *"Eddie Campbell, el dibujante de From Hell, uno de los cómics calificados como graphic novel pese a que fue seriado antes de ser un libro, se erigió en defensor del neologismo con un manifiesto ofrecido en su weblog, The Fate of the Artist, en el que establecía que con las novelas gráficas, se accedía a una nueva forma de arte, un "movimiento", una "causa". Esta postura elitista genera un gradiente valorativo que puede desembocar en la diferenciación de categorías de destinatarios (público cultivado vs público inculto), en el parcelamiento de las posibilidades del medio, en la subordinación de éste a los géneros o los formatos o finalmente, en perjuicio del propio estudio de la historieta... ...Antes de quedar sujetos a una definición canónica deberíamos diferenciar los libros de historietas como formato editorial de las historietas que son, en sí mismas, largas narraciones con desarrollo similar al novelesco..."* (Barreto 2013: 10). **j)**Ante este planteamiento del director de la revista electrónica *Tebeosfera* (www.tebeosfera.com), Manuel Barrero en su texto "La Novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", se juzga necesario citar el Manifiesto completo de Eddie Campbell (traducción de Emilio Martínez y Diego Guerra): Existe un enorme desacuerdo (entre nosotros mismos) e incomprensión (por parte del público) acerca del tema de la novela gráfica que hace necesario establecer unos principios básicos. *"Novela Gráfica es un término discutido. Pero lo emplearemos partiendo de la premisa que por "gráfico" no nos referimos a gráficos y que por "novela" no nos referimos a nada relativo a las novelas (de la misma manera que "Impresionismo" no es un término estrictamente aplicable; de hecho fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado como desafío).* *En virtud de que no estamos en forma alguna refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica debe ser de las mismas dimensiones o peso físico. En consecuencia los términos "novella" y "novellete" no son aplicables aquí y sólo contribuyen a confundir y distraer a los espectadores de nuestro objetivo (ver siguiente), haciéndoles creer que estamos creando una versión ilustrada de literatura tradicional cuando en realidad tenemos un pez más grande que freír en la sartén; esto es, estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior.* *"Novela Gráfica" significa un movimiento y no una forma. De manera tal que podemos hacer referencia a "antecedentes" de la novela gráfica, como las obras en xilograbado de Lynd Ward, pero no tenemos interés en aplicar la clasificación de manera retroactiva.* *Si bien el novelista gráfico contempla con satisfacción los antecedentes de genios y profetas sin cuyo trabajo no pudiera haber visionado el suyo propio, no se siente obligado a ponerse en fila detrás de "Rake Progress" (La carrera del libertino), de William Hogarth cada vez que obtiene una mención o publicidad para sí mismo o para el arte en general.*

Novela gráfica (continuación)	*Ya que el término define un movimiento, un evento en evolución, a diferencia de una forma, no se gana nada con definirlo o "medirlo". Tiene una antigüedad de aproximadamente treinta años, aun cuando el nombre y concepto ha comenzado a sonar desde hace apenas unos diez. Como aún se está desarrollando existe la posibilidad de que cambie su naturaleza para esta fecha el año que viene.* *El objetivo del novelista gráfico es el de tomar el concepto del comicbook, que se ha convertido en algo bochornoso, y elevarlo a un nivel más ambicioso y significativo. Esto implica generalmente expandir su volumen, pero debemos evitar entrar en argumentos acerca del tamaño permisible. Si un artista ofrece un par de historias cortas como su nueva novela gráfica, (como hizo Eisner con A Contract with God) no debemos caer en polémicas. Sólo demos preguntarnos si su novela gráfica es un buen o mal par de historias cortas. Si él o ella utilizan un personaje que aparece en otra obra, como las varias apariciones de Jimmy Corrigan fuera del libro principal, o los personajes de Gilbert Hernández, etc. O incluso personajes que nosotros no queremos permitir en nuestra "sociedad secreta," pues no debemos descartarlos por esta causa. Si su libro no se asemeja para nada a los cómics que nosotros conocemos no debemos polemizar tampoco sobre esto. Sólo debemos preguntarnos si dicha obra contribuye de alguna manera a la suma total del conocimiento de la humanidad.* *El término novela gráfica no debe ser empleado para describir un formato comercial (como "trade paperback" o "tapa dura" o "Prestige"). Puede ser un manuscrito inédito, o serializado en partes. Lo importante es la intención, aún si la intención llega después de la publicación original.* *El tema del novelista gráfico es todo lo existente, incluyendo sus propias experiencias. Él o ella desdeñan los "géneros de ficción" y todos su feos clichés, aun cuando siempre se busca mantener una mente abierta. Resiente especialmente la noción, aún prevaleciente en muchos círculos, y no injustificadamente, de que los cómics vienen a ser un subgénero de la ciencia ficción o de la fantasía histórica.* *El novelista gráfico jamás pensará en emplear el término novela gráfica cuando hable con sus colegas. Entre ellos se referirán por norma general a su trabajo como "mi último libro" o su "obra en proceso" o "el viejo trasto", e inclusive "cómic" etc. El término se empleará como un blasón o una vieja bandera que deberá ser blandida a la llamada de la batalla o al mascullar la pregunta de la sección correspondiente en una librería desconocida. Los editores deberán emplear el término repetidamente hasta que signifique aún menos que la nulidad que representa actualmente. Aún más, los novelistas gráficos están muy conscientes que la próxima generación de dibujantes escogerá trabajar en formas aún más sencillas y se mofarán de nuestra pomposidad.* *El novelista gráfico se reserva el derecho de disentir de alguno o de todos los conceptos mencionados anteriormente si ello le representa ventas rápidas...".* **k)**Se considera que es vital que investigadores, historietistas y público interesados en el tema, mantengan una postura reflexiva, en la que se juzga necesario consultar diversas fuentes, contrastar información y con ello, generar sus propias conclusiones.

43. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Acha Juan. Teoría del dibujo. Ed. Coyoacán. México. 2009

Barbieri Daniele. Los lenguajes del cómic. Ed. Paidós. Barcelona 1993

Donis A Dondis. La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gilli. Barcelona. 1986

Kandinsky, Wassil. Punto y línea sobre el plano. Ed. Seix Barral. Barcelona. 1986

Bozol Valeriano. El siglo de los caricaturistas. Historieta del arte. No 40. Ed. Información y revistas. Madrid. 1990

Vale Eugene. Técnicas de guion para cine y televisión. Ed Gedisa. Barcelona. 1996

Schimidt Samuel. Humor en serio. Análisis del chiste político en México. Ed. Porrúa. México. 1996

Arnhem Rudolph. Arte y percepción visual. Ed. Paidós. Buenos Aires. 1990

Eco Umberto. Apocalípticos e integrados. Ed. Lumen. Barcelona. 1988

Gombrich Ernst. El sentido del orden. Ed. Gustavo Gilli. Barcelona. 1980

Panosfsky Erwin. La perspectiva como forma simbólica. Ed. Tusquets. Barcelona. 1986

Benjamín Walter. La obra de arte en la era de la productividad técnica. Ed. Paidós. Barcelona 1985

Villegas Carlos. Taller de experimentación gráfica. Ed. UNAM. México. 1981

Villafane Justo. Introducción a la teoría de la imagen. Ed. Pirámide. Madrid. 1996

Peppino Barrale Ana María. Narrativa Grafica. Los entresijos de la historieta. Ed. UAM. México. 2012

Rodríguez Diéguez Jose Luis. El cómic y su utilización didáctica. Ed. Gilli. Barcelona 2003

Guiral Antonio. Veinte años de cómic. Ed Vicens SA. España 2000

McCloud Scott. Understanding Comics. Ed. Harper Perennial. Estados Unidos.1993

McCloud Scott. La revolución de los comics. Ed. Norma. España. 2001

Carreón Ulises. El arte nuevo de hacer comics. Ed. Tumbona. 2012

Madden Matt. 99 ways to tell a story. Exercises in style. Ed. Chamberlain Group. New York. 2005

Einser Will. El comic y el arte secuencial. Ed. Norma. España 2012.

González Cassana José Mieler. Gramática del dibujo en 100 lecciones. Ed. CNA. Padid. 2001

Berger John. Modos de ver. Ed Gustavo Gilli. España. 2000

Aumont Janes. La imagen. Ed. Paidos. Barcelona 1992

Salvat Manuel. Literatura de la Imagen. Ed. Salvat. España. 1994

Frans Masereel. La Ciudad. Ed. Nordica libros. México. 2012

Art Spiegelman. Co-Mix.A retrospective of comics, graphics, and scraps. Ed. Drawn Quarterly. Montreal. 2013

Carlos Nine. El mago. Ed. Colihue. Buenos Aires. 1996

Francesca Ghermandi. The Wipeout. Ed. Fantagraphics Books. 2003

The art of Tomer Hanuka. Overkill. Ed Ginko Press. 2011

Peter Kuper. Diario de Oaxaca. Ed. Sexto piso. México.2011

Pascal Croci. Auschwitz. Ed. Norma. Barcelona. 2009

Baudoin y Troubs. Viva la vida. Ed. Sexto piso. México. 2011

Marjane Satrapi. Persépolis. Ed. Norma. Barcelona. 2007

Thomas Woll. Editar para ganar. Ed. FCE. México 2003

M Gil y Fco J. Jiménez. El nuevo paradigma del sector del libro. Ed.Trama. Barcelona.2008

Lawrence S Kubie. El proceso creativo. Ed. Pax. México 1996

Sam R Kennedy. How to become a video game artist. Ed. Watson Guptill. New York. 2013

Gabriella Giondelli. Interior. Ed. Fantagraphics books. New York. 2008

Valeriano Bozal. El siglo de los caricaturistas. Ed. Historia 16. Madrid. 1987

Bjarke Ingels Group. Yes is More. Ed. Taschen .New York. 2010.

Rosendo Ray. Pedagogía para una crítica literaria semiótica. Ed. Jus. México.1979

Rambla Publicaciones. Nivel de comic español. Ed. García y Bea. Madrid. 1982

Gallo Miguel Angel. Teoría de la historieta en historietas. Ed. Quinto Sol. México. 1988

Fig Taylor. Cómo crear un portafolio. Ed. Gustavo Gilli. Barcelona.2012

Del Rio Eduardo, Rius. Un siglo de caricatura en México. Ed. De bolsillo. 2010

Gilmanuel Gertrude. El Nuevo paradigma del sector del libro. Ed Trama. Madrid 2008

Instituto de Investigaciones Estéticas. 2013 publicaciones. Ed. Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM. México 1991.

Hamm Jack. Dibujando caricaturas. Ed. Aztecas. S.A. México. 1989

Revista Generación. ¿Murió la historieta? Ed. Generación. México 2003

Redman Lenn. How to drawn caricatures. Ed. Contemporary Books. Chicago. 1989

Scott Gilliam. Fundamentos del diseño. Ed. Limusa. México 1995

Dantzic Cynthia. Diseño visual. Ed. Trillas. México. 1994

Carter David. Los elementos del pop up. Ed. Comtel. Barcelona. 2012

Gutiérrez Antonio. Historietica. México. Sin datos editoriales

Catafal Jordi. El grabado. Ed. Parramon. Barcelona. 2002

Barthes Roland. El imperio de los sentidos. Ed. Mondadori. Madrid.1991

Jurgenson Albert. La práctica del montaje. Ed Gedisa. Barcelona. 1992

Gallo Miguel Angel. Los comics, un enfoque sociológico. Ed. Quinto Sol. México. 1984

Mattelart Armand. Para leer al pato Donald. Ed. Siglo XXI. México. 1979

Acha Juan. Introducción a la creatividad artística. Ed. Trillas. México. 1992

Salva Marshal. El imperialismo. Ed. Salvat. Barcelona. 1975

Flores Oliver Jorge. Apuntes sobre literatura barata. Ed. CNA. Tierra Adentro. México. 2012.

García Santiago. La novela gráfica. Ed. Astiberri. Bilbao. 2010

Anton José Emilio. El libro de artista (visión y diseño) del lenguaje visual al libro objeto. Ed. Tusquets. Madrid. 2010

Gubern Roman. El dibujo del cómic. Ed. Cátedra. Madrid. 1994

Lupton Ellen. Graphic Design Thinking. Ed. Princenton. New York. 2011

Doring Arturo. La representación del espacio en las artes visuales. Ed. Trillas. México. 2011

Del Rio Eduardo. Un siglo de caricatura en México. Ed. Random. Madrid. 2010

Gimenez Marc. Art of paper. Ed. Instituto Monsa. Barcelona. 2013

Chong Andrew. Animación Digital. Ed. Blume. Barcelona. 2010

Carisson Benke. Street art. Recetario de técnicas y materiales de arte urbano. Ed. GG. Barcelona 2013

Trebbi Jean Charles. El arte pop up. Libros tridimensionales. Ed. Promd Press. Barcelona. 2012

Halligan Tim. Movie storyboard. Ed. Chronicle books. San Francisco. 2013

Larrangoti Josefina. 4x4. Ed. Resistencia. México. 2011

Mora Fernández. México, La historia de mi pueblo. Ed. Nueva imagen. SEP. México. 1980

Barrero Manuel, La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. TEBEOSFERA 2ª EPOCA 10. España. 2013

Serra Marcello. La Semiosfera de los cómics de superhéroes. Ed. Universidad Complutense de Madrid. España. 2010

Propp Vladimir, Morfología del cuento. Ed. Fundamentos. Buenos Aires. 1971

Martín Antonio et. al., Apuntes de Narratología. Colegio Marista "Colón". Consulta 30 abril 2014, www.maristashuelva.es

Javaloyes, Carmen, Literatura visual. Cada Escritura. 2008. Consulta 30 abril 2014, https://es.scribd.com/doc/113128673/Literatura-Visual

Zavala Lauro, El giro narratológico. Seminario permanente de Semiótica. Asociación Mexicana de Semiótica Visual y del Espacio. 2010. Consulta 30 abril 2014, http://laurozavala.info/attachments/Teora_Narratolgica.pdf

Gennet Gerard, Palimpsestos. Ed. Alfaguara. España. 1989.

Sánchez-Escalonilla Antonio, Estrategias de guión cinematográfico. Ed. Ariel. España. 2014

Gómez Daniel, Tebeo, cómic, y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España. Universidad Ramon Llull. Barcelona. 2013.

Zavala Lauro, Los componentes formales de la narrativa gráfica. La historieta clásica: El formato fundamental. Consulta 30 abril 2014, http://laurozavala.info/attachments/historietaclasica.pdf

Fernández Nerea, Los nuevos Prometeos. Estudio comparado de cómics de Europa y Norteamérica (2000-2010) con sus adaptaciones cinematográficas. 2013. Sin datos.

Manuel Gutiérrez, Gramática y temporalidad en el cómic. 2013. Consulta 16 de febrero 2014, http://suite101.net/article/gramtica-y-temporalidad-en-el-comic-a283#.VkEOLXovfIU

Scolari Carlos, Historietas para sobrevivientes. Ed. Colihue. Argentina. Sin datos.

Delgado Pedro, Narrativa gráfica cinemática. Universidad Técnica de Barcelona. Consulta 27 de febrero 2014, https://es.scribd.com/doc/49061886/Narrativa-grafica-cinematica

Kuzmanich Dunav, Cartilla de narrativa audiovisual. Ministerio de cultura. República de Colombia. Colombia. 2008. Consulta 27 de febrero 2014 http://issuu.com/sagato9/docs/cartilla_de_narrativa_audiovisual_en_pdf_final_1_.

Clément Edgar, Entre novelas gráficas. Revista Generación. Año 27. Núm. 101. México. 2015

Chimal Alberto, Cómo empezar a escribir historias. Programa Salas de lectura. CONACULTA. México, 2012 Consulta 27 de agosto 2015 http://programanacionalsalasdelectura.conaculta.gob.mx/img/pdf/57.pdf

Rentería Carlos, La historieta con inteligencia se extingue. Entrevista con Víctor del Real, fundador de la Revista Gallito Comics. Revista Generación. Año XV, Núm. 51. México. 2003

Dan Mazur et al. Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy. Ed. Blume. España. 2014

Chinn Mike, Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica. Ed. Norma. España. 2016

Spencer Gary, Diseño de cómic y novela gráfica. Ed. Parramón. España. 2010

Block Bruce, Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales. Ed. Omega. Barcelona. 2008.

Bernardo Fernandez Bef, Bueno pero, ¿qué diablos es una novela gráfica? Revista digital Diez cuatro. Diciembre 2014. Consulta 27 de agosto 2015 http://diez4.com/2014/bueno-pero-que-diablos-es-una-novela-grafica/

Santiago García, La Novela gráfica. Ed. Astiberri. España. 2012

Todd Watson, Whatcha mean what´s a zine? Ed. Graphia. Estados Unidos. 2006.

Tubau Ivan, Dibujando historietas. Ed. CEAC. Barcelona. 1969

Martin Gary. The art of inking. Ed. Darkhorse Comic. Portland. 1997

Vieytes Enrique, Técnica de la historieta. Ed. Escuela Panamericana de Arte. Buenos Aires. 1966

Lomeña Andrés, Curso Guión de cómic. Consulta 14 julio 2015, http://www.escritores.cl/libros_gratis/Lomena-Guion_de_comic-curso.pdf

CREDITO DE IMÁGENES INTERIOR

©Patricio Collado

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas